12+

KAYIP KEYDALİN MADENİ

GİRİŞ 2
Macerayı Yönetmek 2
Arka Plan 3
Genel Bakış 3
Macera Kancası 4
Unutulmuş Diyarlar 4
1. BÖLÜM: OBOT OKLARI 6
Obot Pususu 6
Kayaçene İni 7
2. BÖLÜM: KEYDALİN 14
Keydalin'deki Çarpışmalar (Karşılaşmalar) 14
Önemli OOK'ler 15
Kasaba Tanımı 15
Kızılizli Zorbalar 19
Kızılizli Sığınağı 20
3. BÖLÜM: ÖRÜMCEĞİN AĞI 27
Üçdomuz Patikası 27
Tavşankule ve Agatha'nın İni 28
Yaşlı Baykuş Kuyusu 29
Gökgürültüsüağacı Harabeleri 30
Ejderek Kayalığı 35
Kayaçene Kalesi 35
4. BÖLÜM: DALGA YANKISI MAĞARASI 42
Karakter Seviyesi 42
Deneyim Puanları 42
Dolaşan Yaratıklar 42
Genel Özellikler 42
Bölgelere Göre Çarpışmalar 42
Sonuç 51
EK A: BÜYÜLÜ NESNELER 52
Büyülü Bir Nesneyi Kullanmak 52
Nesne Tanımları 52
EK B: CANAVARLAR 54
Puanlar ve Bilgiler 54
Canavar Tanımları 56
KURALLAR DİZİNİ 64

alibabaveejderler.neocities.org

Giriş

Bu kitap Zindan Efendisi için hazırlanmıştır. İçinde eksiksiz bir ZİNDANLAR & EJDERHALAR macerasının yanı sıra macerada yer alan her yaratık ve büyülü eşyanın açıklamaları da bulunur. Ayrıca oyunun en köklü dünyalarından biri olan Unutulmuş Diyarları tanıtır ve sana bir Z&E oyununu nasıl yöneteceğini öğretir.

Bu kitaba eşlik eden daha küçük kitapçık (bundan sonra "kural kitabı" olarak anılacaktır), macera sırasında ortaya çıkabilecek durumları yönetebilmen için ihtiyaç duyacağın kuralları içerir.*

Macerayı Yönetmek

Kayıp Keydalin Madeni, 1. Seviyeli dört ila beş karakter için tasarlanmış bir maceradır. Macera boyunca karakterler 5. Seviyeye kadar ilerler. Macera, Unutulmuş Diyarlar dünyasında, Kılıç Sahili bölgesindeki Kışgelmez şehrine kısa bir mesafede geçmektedir. Kılıç Sahili, vahşi doğa ile çevrili, özgür yerleşimlerden oluşan engin bir diyar olan Kuzey'in bir parçasıdır. Bu macerayı yönetmek için Unutulmuş Diyarlar konusunda uzman olman gerekmez; bu dünya hakkında bilmen gereken her şey bu kitabın içinde yer almaktadır.

Eğer bu senin ilk Z&E macera yönetiminse aşağıdaki "Zindan Efendisi" başlığını oku, çünkü rolünü ve sorumluluklarını daha iyi anlamana yardımcı olacaktır.

"Arka Plan" bölümü, macerayı kurmak için bilmen gereken her şeyi anlatır. "Genel Bakış" bölümü ise maceranın nasıl ilerlemesinin beklendiğini açıklar ve oyuncu karakterlerinin herhangi bir anda ne yapıyor olması gerektiğine dair geniş bir çerçeve sunar.

Zindan Efendisi

Zindan Efendisi (ZE), ZİNDANLAR & EJDERHALAR oyununda özel bir role sahiptir.

ZE bir **hakem**dir. Sonrasında ne olacağının net olmadığı durumlarda ZE, kuralları nasıl uygulayacağına ve hikâyenin nasıl devam edeceğine karar verir.

ZE bir **hikâyeci**dir. Yani bir anlatıcıdır. Hikâyenin temposunu belirler ve oyuncuların aşmak zorunda olduğu çeşitli güçlükleri ve savaşları sunar. ZE, oyuncuların Z&E dünyasına açılan arayüzüdür; aynı zamanda macerayı okuyan (ve bazen yazan) ve karakterlerin eylemlerinin sonucunda neler olduğunu betimleyen kişidir.

ZE **canavarları oynar**. Maceracıların savaştığı canavarları ve kötü karakterleri yönetir, onların eylemlerini seçer ve saldırıları için zar atar. ZE ayrıca oyuncuların maceraları sırasında karşılaştığı tüm diğer karakterleri de canlandırır; örneğin obot inindeki esir ya da kasabadaki hancı gibi.

Peki, oyun grubunuzda Zindan Efendisi kim olmalı? İsteyen herkes! Bir grubu bir araya getirme ve oyunu başlatma konusunda en istekli olan kişi çoğu zaman varsayılan olarak ZE olur, ancak bunun böyle olması zorunlu değildir.

ZE maceradaki canavarları ve kötü karakterleri kontrol etse de oyuncular ile ZE arasındaki ilişki düşmanca değildir. ZE'nin görevi, karakterleri ilginç karşılaşmalar ve sınavlarla zorlamak, oyunu akıcı tutmak ve kuralları adil şekilde uygulamaktır.

İyi bir ZE olmanın en önemli kısmı, kuralların sadece iyi vakit geçirmek için bir araç olduğunu unutmamaktır. Kurallar yönetici değildir. Zindan Efendisi sensin -oyunu yöneten sensin. Oyun deneyimini ve kuralların kullanımını herkesin eğleneceği şekilde yönlendir.

ZİNDANLAR & EJDERHALAR oyuncularının çoğu, Zindan Efendisi olmayı oyunun en keyifli kısmı olarak görür. Bu maceradaki bilgilerle birlikte grubun için bu rolü üstlenmeye hazırsın.

Akılda Tutulması Gerekenler

Zindan Efendisi olarak, oyun sırasında kurallarla ilgili sorular veya anlaşmazlıklar söz konusu olduğunda son kararı veren kişi sensin. Aşağıda, ortaya çıkan durumları karara bağlamana yardımcı olacak bazı yönergeler yer alıyor.

Şüphe varsa uydur salla! Kurallara takılıp kalmaktansa oyunun akışını sürdürmek her zaman daha iyidir.

Bu bir rekabet değildir. ZE, oyuncu karakterlerine karşı yarışmaz. Sen orada canavarları yönetmek, kurallara hakemlik etmek ve hikâyeyi ilerletmek için varsın.

Bu ortak bir hikâyedir. Bu hikâye gruba aittir, bu yüzden oyuncuların karakterlerinin eylemleri aracılığıyla sonuca katkıda bulunmalarına izin ver. ZİNDANLAR & EJDERHALAR hayal gücü ve birlikte hikâye anlatma oyunudur. Oyuncuların hikâye anlatımına katılmasına fırsat ver.

Tutarlı ol. Bir kuralı bir oturumda belirli bir şekilde uyguladıysan bir sonraki kullanımında da aynı şekilde işlemesini sağla.

Herkesin oyuna dâhil olduğundan emin ol. Her karakterin parlaması, öne çıkması için fırsat yarat. Eğer bazı oyuncular çekingen davranıyorsa karakterlerinin ne yaptığını onlara sormayı unutma.

Adil ol. Zindan Efendisi olarak gücünü yalnızca iyilik için kullan. Kurallara ve oyunculara karşı adil ve tarafsız bir tutum sergile.

Dikkatli ol. Masaya ara sıra bakarak oyunun nasıl gittiğini kontrol et. Herkes eğleniyor gibi görünüyorsa rahatla ve devam et. Eğer eğlence azalırsa bir mola vermek ya da ortamı canlandırmak iyi bir fikir olabilir.

Yetenek Kontrollerini Doğaçlamak

Macera, belirli durumlarda karakterlerin hangi yetenek kontrollerini yapmayı deneyebileceğini ve bu kontrollerin Güçlük Seviyelerini (GS) sık sık belirtir. Ancak bazen maceracılar, maceranın öngörmesinin mümkün olmadığı şeyleri denemek ister. Bu girişimlerin başarılı olup olmadığına karar vermek sana kalmıştır. Eğer herhangi yapmak istediği şeyi kolayca yapabilecek

*Bu kitapçık Oyuncunun El Kitabı'nın (OEK) ilgili yerlerinin kısa bir derlemesi gibi görünüyor. Ama internette bulamadım. Açıkçası çok da aramadım. Nihayetinde OEK var. Ben de bu kitapçığa yapılan atıfları OEK olarak verdim. Oradan bakabilirsiniz.

gibi görünüyorsa yetenek kontrolü isteme; oyuncuya ne olduğunu doğrudan anlat gitsin. Benzer şekilde, görevin başarılması hiçbir şekilde mümkün görünmüyorsa oyuncuya bunun işe yaramadığını söyle.

Bunun dışındaki durumlarda şu üç basit soruyu düşün:

- Hangi tür yetenek kontrolü gerekiyor?
- Ne kadar zor?
- Sonucu ne oluyor?

Hangi yetenek kontrolünün kullanılacağına karar vermek için kural kitabındaki yetenek puanlarının ve bunlarla ilişkili becerilerin açıklamalarından yararlan (OEK, 7. Kısım: Yetenek Puanlarını Kullanmak, ss. 173-179). Ardından görevin (yapılmak istenen şeyin) ne kadar zor olduğunu belirleyerek kontrolün GS'sini saptamalısın. GS ne kadar yüksekse görev o kadar zordur. Bir GS belirlemenin en kolay yolu, görevin kolay, orta veya zor olup olmadığına karar vermek ve aşağıdaki değerleri kullanmaktır:

- **Kolay (GS 10).** Kolay bir görev, başarılabilmesi için asgari düzeyde yetkinlik ya da biraz şans gerektirir.
- **Orta (GS 15).** Orta zorluktaki bir görev, başarılabilmesi için biraz daha yüksek bir yetkinlik düzeyi gerektirir. Doğuştan gelen yatkınlık ile özel eğitim veya deneyimin birleşimine sahip bir karakter, orta zorluktaki görevleri çoğu zaman başarıyla tamamlayabilir.
- **Zor (GS 20).** Zor görevler, yardım ya da olağanüstü bir yetenek olmaksızın çoğu insanın kapasitesini aşan çabaları kapsar. Yatkınlık ve eğitim mevcut olsa bile bir karakterin zor bir görevi başarmak için biraz şansa -ya da çok fazla özel eğitim ve deneyime- ihtiyacı vardır.

Başarılı bir kontrolün sonucunu belirlemek genellikle kolaydır: Karakter, makul sınırlar içinde, gerçekleştirmeye çalıştığı şeyi başarır. Bir karakterin kontrolü başarısız olduğunda ne olacağını belirlemek de çoğu zaman aynı derecede kolaydır: Karakter sadece başarılı olamaz. Bu kadar basit.

Terimler Sözlüğü

Bu macerada sana yabancı gelebilecek bazı terimler kullanılmaktadır. Bu terimlerden birkaçının açıklaması aşağıda yer almaktadır. Kurallara özgü terimlerin açıklamaları için kural kitabına bakabilirsin.

Karakterler. Bu terim, oyuncular tarafından yönetilen maceracıları ifade eder. Onlar her Z&E macerasının başkahramanlarıdır. Bir karakter veya maceracı ekibine grup denir.

Oyuncu Olmayan Karakterler (OOK'ler). Bu terim, ZE tarafından yönetilen karakterleri ifade eder. Bir OOK'nin nasıl davranacağını hem macera hem de ZE belirler.

Kutulu Metin. Maceranın çeşitli bölümlerinde, oyunculara yüksek sesle okunması veya özetlenerek aktarılması amaçlanan betimleyici metinler yer alır. Bu metinler kutular içinde gösterilir. Kutulu metinler en yaygın olarak odaları betimlemek veya önceden hazırlanmış diyalog parçalarını sunmak için kullanılır.

Bilgi Kutusu. Çarpışmaya katılması muhtemel her canavar veya OOK, ZE'nin onu etkili bir şekilde yönetebilmesi için oyun bilgilerine ve puanlarına ihtiyaç duyar. Bunlar, *puan ve bilgi kutusu* veya *bilgi kutusu* adı verilen bir biçimde sunulur. Bu macera için gerekli bilgi kutularını Ek B'de bulabilirsin.

Onluk. Unutulmuş Diyarlar'da bir hafta on gün sürer ve *onluk* olarak adlandırılır. Her ay üç onluktan oluşur; yani toplam otuz gün eder.

Büyülü Nesneler Ve Canavarlar

Macera metninde bir büyülü eşyadan söz edildiğinde, eşyanın adı *italik* yazıyla gösterilir. Eşyanın açıklaması ve büyülü özellikleri için Ek A'ya bakabilirsin.

Benzer şekilde, macera metninde bir yaratığın adı **kalın** yazıyla verildiğinde, bu seni o yaratığın oyun puanları ve bilgilerinin bulunduğu Ek B'ye yönlendiren görsel bir işarettir.

Kısaltmalar

Aşağıdaki kısaltmalar bu macerada kullanılmıştır.

GS = Güçlük Seviyesi
ap = altın para
gp = gümüş para
bp = bakır para
DP = deneyim puan(lar)ı
pp = platin para
ep = elektron para

Arka Plan

Beş yüz yıldan uzun bir süre önce, cüce ve yercü klanları Keydalin Antlaşması olarak bilinen bir anlaşma yaptılar. Bu anlaşmaya göre, Dalga Yankısı Mağarası olarak bilinen harikulade bir mağarada bulunan zengin bir madeni ortaklaşa işleteceklerdi. Maden, sahip olduğu değerli cevherlerin yanı sıra büyük bir büyüsel gücü de barındırıyordu. İnsan büyü yapıcılar, bu enerjiyi yönlendirmek ve bağlamak amacıyla cüceler ve yercülerle ittifak kurdular. Bu enerji, Büyüler Ocağı adı verilen büyük bir dökümhanede toplanıyor ve burada büyülü eşyalar üretilebiliyordu. Güzel zamanlardı; yakınlardaki insan yerleşimi Keydalin de bu refahtan payını alarak gelişip zenginleşti. Ancak sonra felaket kapıyı çaldı. Kuzey boyunca ork akınları başladı ve yolları üzerindeki her şeyi yıkıma uğrattı.

Kötü niyetli paralı sihirbazlar tarafından desteklenen güçlü bir ork ordusu, zenginliklerini ve büyülü hazinelerini ele geçirmek amacıyla Dalga Yankısı Mağarası'na saldırdı. İnsan sihirbazlar, cüce ve yercü müttefikleriyle birlikte Büyüler Ocağı'nı savunmak için savaştılar. Ardından gelen büyü savaşı mağaranın büyük bölümünü yok etti. Göçüklerden ve sarsıntılardan çok az kişi sağ kurtuldu; Dalga Yankısı Mağarası'nın yeri de zamanla unutuldu.

Yüzyıllar boyunca gömülü hazinelere dair söylentiler Keydalin çevresine sayısız define avcısı ve fırsatçıyı çekti. Ancak hiç kimse kayıp madenin yerini bulmayı başaramadı. Son yıllarda insanlar bölgeye yeniden yerleşmeye başladı. Keydalin artık haşin ve hareketli bir sınır kasabasıdır. Daha da önemlisi, üç cüce kardeş, yani Kayaarayan Kardeşler, Dalga Yankısı Mağarası'nın girişini keşfetmiş ve madenleri yeniden işletmeye karar vermiştir.

Ne yazık ki Kayaarayanlar, Dalga Yankısı Mağarası'yla ilgilenen tek kişiler değildir. Kara Örümcek olarak bilinen gizemli bir kötü karakter, bölgede faaliyet gösteren haydut çeteleri ve obot kabilelerinden oluşan bir ağı kontrol etmektedir. Onun ajanları da Kayaarayan Kardeşler'i keşiflerine kadar takip etmiştir. Artık Kara Örümcek, Dalga Yankısı Mağarası'nı kendisi için istemektedir ve yerini başka hiç kimsenin öğrenmemesi için gereken adımları atmaktadır.

Genel Bakış

Kayıp Keydalin Madeni, dört bölüme ayrılmıştır. Adı "Obot Okları" olan 1. bölümde maceracılar Keydalin kasabasına giden yoldayken bir obot pususuna düşerler. Daha sonra bu obotların (ki bunlar Kayaçene kabilesine mensupturlar), cüce arkadaşları Gundren Kayaarayan'ı ve ona eşlik eden insan savaşçı Sildar Kışocağı'nı esir aldıklarını öğrenirler. Karakterler pusuya uğrayanlarla ilgilenmek ve ardından obotların saklandığı yere giden izleri takip etmek zorundadır. Sildar'ı kurtarırlar ve ondan Gundren ile kardeşlerinin ünlü bir kayıp madeni keşfettiklerini öğrenirler. Sildar yalnızca Gundren'in ve haritasının "Kayaçene Kalesi" denilen bir yere götürüldüğünü bilmektedir.

"Keydalin" adındaki 2. bölümde karakterler, Kızılizli adlı baş belaları tarafından korkuya boğulmuş bir kasaba olarak

buldukları Keydalin'e varırlar. Bu çetenin başında "Camsopa" lakaplı gizemli bir figür vardır. Keydalin'de kısa maceralara kapı aralayan çeşitli ilginç OOK'ler de bulunur. Kızılizliler karakterleri kasabadan kovmaya çalışır; bunun üzerine karakterler de karşılık verir ve nihayetinde Kızılizli inine saldırırlar. Eski bir malikânenin altındaki gizli bir sığınakta, Kızılizli lideri Camsopa'nın, yani Iarno Albrek'in, emirlerini Kara Örümcek adlı birinden aldığını ve Kara Örümcek'in maceracıları ortadan kaldırmak istediğini öğrenirler.

"Örümceğin Ağı" adlı 3. bölüm, karakterlere Keydalin çevresinde Kara Örümcek ve cücelerin kayıp madeni hakkında daha fazla bilgi aradıkları bir dizi kısa macera sunar. Keydalin'de toplanan ipuçları onları Yaşlı Baykuş Kuyusu harabelerinde gizemli bir sihirbazı gözetlemeye, tehlikeli bir sarısaçtan tavsiye almaya, Ejderek Kayalığı'nda dolaşan bir ork çetesini ortadan kaldırmaya ve Gökgürültüsüağacı kasabasının harabelerini incelemeye yönlendirebilir.

Bu ipuçlarının bir kısmı Kayaçene Kalesi'ne çıkar; burası obotların lideri Kral Grol'un kalesidir. Burada karakterler Kara Örümcek'in Nezznar adlı bir kara elf maceracı olduğunu ve Kayaçene obotlarının onun için çalıştığını keşfeder (kara elfler, yeraltının derinliklerindeki bir diyardan gelen elflerdir). Daha da önemlisi, Gundren Kayaarayan'ın kayıp maden haritasını geri alırlar ya da üçüncü bölüm boyunca ortaya çıkardıkları diğer ipuçlarından madenin yerini öğrenirler.

Haritayı veya yönlendirmeleri takip eden karakterler adı "Dalga Yankısı Mağarası" olan 4. bölüme ulaşırlar. Bu kayıp yeraltı kompleksi artık hortlaklar ve garip yaratıklar tarafından istila edilmiştir. Kara Örümcek Nezznar ve sadık takipçileri madenleri araştırmak ve efsanevi Büyüler Ocağını aramakla meşguldür. Maceracılar, Gundren Kayaarayan'ın intikamını almak, Keydalin'in refahını ve güvenliğini sağlamak için zengin madeni canavarlardan temizleme ve Kara Örümcek'in fesatlığını sona erdirme fırsatına sahip olur –tabii eğer Kayıp Keydalin Madeni'nin tehlikelerinden sağ çıkabilirlerse.

Macera Kancası

Oyuncuların Keydalin'e gelme nedenlerini kendilerinin bulmasına izin verebilirsin ya da aşağıdaki macera kancasını kullanabilirsin. Karakter sayfalarındaki arka planlar ve ikincil hedefler de karakterlere Keydalin'i ziyaret etmeleri için neden sağlar.

Benimle Keydalin'de Buluş. Karakterler Kışgelmez şehrindeyken cüce hamileri ve dostları Gundren Kayaarayan, onlardan Keydalin'e bir araba dolusu yükü koruyarak götürmelerini ister. Gundren, kasabadaki işlerini halletmek üzere savaşçı Sildar Kışocağı ile birlikte önden yola çıkmıştır; karakterler ise erzakla birlikte onları takip edecektir. Karakterler, yük arabasını Keydalin'deki Barthen'in Erzakları adlı ticaret noktasına güvenli şekilde teslim ettiklerinde Barthen tarafından kişi başı 10 altın para (ap) ile ile ödüllendirileceklerdir.

Unutulmuş Diyarlar

Tıpkı bir fantezi romanı ya da filminde olduğu gibi her macera daha geniş bir dünyanın içinde geçer. Aslında bu dünya, Zindan Efendisi ve oyuncuların hayal edebileceği her şey olabilir. Bu, uygarlığın şafağında, barbarların kötü büyücülerle savaştığı kılıç ve büyü dolu bir ortam da olabilir ya da elflerin ve cücelerin teknolojik bir uygarlığın yıkıntıları arasında büyü kullandığı kıyamet sonrası bir fantezi dünyası da olabilir. Z&E dünyalarının çoğu, bu iki uç arasında bir yerdedir: Şövalyeler ve kalelerle dolu ortaçağ yüksek fantezi dünyaları, ayrıca elf şehirleri, cüce madenleri ve korkunç canavarlarla birlikte.

Unutulmuş Diyarlar dünyası da böyle macera dünyalarından biridir ve bu maceradaki hikâye de burada geçmektedir. Diyarlar'da şövalyeler, Delzoun'un düşmüş cüce krallarının mezarlarına cesaretle girerek şan ve hazine ararlar. Serseriler, Kışgelmez ve Baldur Geçidi gibi kalabalık şehirlerin karanlık sokaklarında dolaşırlar. İlahların hizmetindeki ruhaniler, bozdoğan ve büyüleriyle dünyayı tehdit eden korkunç güçlere karşı mücadele ederler. Sihirbazlar, düşmüş Netherese İmparatorluğu'nun harabelerini yağmalayarak gün ışığına çıkamayacak kadar karanlık sırların derinliklerine inerler. Ejderhalar, devler, zebaniler ve hayal bile edilemeyecek iğrenç yaratıklar zindanlarda, mağaralarda, yıkılmış şehirlerde ve dünyanın uçsuz bucaksız vahşi topraklarında gizlenirlrt.

Diyarlar'ın yollarında ve nehirlerinde ozanlar ve seyyahlar, tüccarlar ve muhafızlar, askerler, denizciler ve çelik yürekli maceracılar dolaşır; uzak ve gizemli yerlerin öykülerini taşırlar. İyi haritalar ve belirgin yollar, macera hayali kuran deneyimsiz bir genci bile dünyanın en uzak ucuna götürebilir. Taşradaki çiftliklerden ve uykulu köylerden gelen binlerce huzursuz kahraman adayı, her yıl zenginlik ve ün arayışıyla Kışgelmez'e ve diğer büyük şehirlere akın eder.

Bilinen yollar kalabalık olabilir, ancak bu onların güvenli olduğu anlamına gelmez. Karanlık büyüler, ölümcül canavarlar ve zalim yerel yöneticiler, Unutulmuş Diyarlar'da yolculuk ederken karşılaşacağın tehlikeler arasındadır. Hatta şehirlerin bir günlük yürüyüş mesafesindeki çiftlikler ve özgür topraklar bile canavarların saldırısına uğrayabilir ve hiçbir yer, bir ejderhanın ani öfkesinden tamamen güvende değildir.

Bir sonraki sayfada bulunan bölgesel harita, bu uçsuz bucaksız dünyanın yalnızca küçük bir kısmını gösterir; bu bölgeye Kılıç Sahili denir. Burası macera dolu bir coğrafyadır; cesurlar, kadim kalıntıların yıkıntılarına iner ve uzun zamandır kayıp olan uygarlıkların harabelerini keşfeder. Sivri ve karla kaplı dağlar, alp ormanları, kanunsuzluk ve canavarlarla çevrili bu vahşi topraklar arasında sahil, Kışgelmez gibi kıyı şehirlerini de içeren en büyük uygarlık kalelerini barındırır.

Rol Yapmak Ve İlham

Zindan Efendisi olarak yapabileceğin şeylerden biri, oyuncuları, karakterlerini iyi rol yaptıkları için ödüllendirmektir.

Bu set içinde yer alan her karakterin iki kişilik özelliği (biri olumlu, biri olumsuz), bir ilkesi, bir bağı ve bir kusuru vardır. Bu unsurlar, karakteri rol yaparken daha kolay ve daha eğlenceli hale getirebilir. **Kişilik özellikleri**; karakterin hoşlandığı ve hoşlanmadığı şeylere, başarılarına, korkularına, tutumuna ya da davranış biçimlerine kısa bir bakış sunar. Bir **ilke**, karakterin her şeyin üzerinde inandığı ya da ulaşmak için çabaladığı bir şeydir. Karakterin **bağı**, dünyada bir kişi, yer ya da olayla olan bağlantısını temsil eder -karakterin önemsediği biri, özel bir bağ kurduğu bir yer ya da değerli bir eşya olabilir. **Kusur** ise başka birinin kullanarak karakteri yıkıma sürükleyebileceği ya da kendi çıkarlarına aykırı davranmasına neden olabileceği bir özelliktir.

Bir oyuncu olumsuz bir kişilik özelliğini rol yaparak ortaya koyduğunda ya da bağı veya kusuru nedeniyle kendi kendini engellediğinde o oyuncunun karakterine **ilham** verebilirsin. Oyuncu daha sonra bu ilhamı, karakteri bir yetenek kontrolü, saldırı kontrolü veya kurtulma kontrolü yaparken kullanabilir. İlham kullanmak ve böylece onu harcamak, o atışta avantaja sahip olmayı sağlar. Zeki bir oyuncu, bir atıştaki dezavantajı dengelemek için de ilhamı kullanabilir.

Bir karakter aynı anda yalnızca bir ilhama sahip olabilir.

Bir altıgen = 10 km
K
B
D
G
Sarplıklar
Çoscak Dağı
Kışgelmez Ormanı
Yıldızdemiri Tepeleri
Gökgürültüsüağacı
Kışgelmez
Agatha'nın İni
Tavşankule
Kayaçene Kalesi
Yaşlı Baykuş Kuyusu
Üçdomuz Patikası
Ana Yol
Ejderek Kayalığı
Kayaçene İni
Buzkule Zirvesi
Dalga Yankısı Mağarası
Keydalin
Kılıç Dağları
Borkabahçe Ormanı
Leilon
Ölü Adamlar Bataklığı
Şehir
Kasaba
Harabe
Önemli Yer
Zirve
Yol
Patika
Akarsu
Orman
Bataklık
Tepeler
Dağlar

1. Bölüm: Obot Okları

Macera, oyuncu karakterlerinin Kışgelmez'den Keydalin'e erzak ve malzemelerle dolu bir yük arabasına eşlik etmeleriyle başlar. Yolculuk onları önce Ana Yol boyunca güneye, ardından doğuya yönelen Üçdomuz Patikası'na götürür (bölge haritasında gösterildiği gibi). Keydalin'e yarım günlük mesafe kaldığında Kayaçene Kabilesi'ne mensup obot yağmacılarıyla başları derde girer.

Oyunu başlatmaya hazır olduğunda aşağıdaki kutulu metni oku. Eğer farklı bir macera kancası oluşturduysan veya kullanıyorsan ikinci paragrafa geç ve gerekli ayrıntıları buna göre değiştir; yük arabasını sürmeye ilişkin bilgileri ise görmezden gel.

> Kışgelmez şehrinde, Gundren Kayaarayan adında bir cüce sizden, şehrin güneydoğusunda, birkaç günlük yolculuk mesafesinde bulunan haşin ve hareketli Keydalin kasabasına bir araba dolusu erzak götürmenizi istedi. Gundren, bu yolculuğun nedenleri konusunda hem açıkça heyecanlı hem de bir o kadar ketumdu. Yalnızca kendisi ve kardeşlerinin "büyük bir şey" bulduklarını söyledi ve erzaklarını Keydalin'deki bir ticarethane olan Barthen'in Erzakları'na güvenli bir şekilde ulaştırmanız karşılığında her birinize on altın para ödeyeceğine söz verdi. Daha sonra, "bazı işleri halletmesi" gerektiğini söyleyerek, Sildar Kışocağı adındaki bir savaşçı refakatinde at sırtında sizden önce yola çıktı.
>
> Son birkaç gündür Kışgelmez'den güneye doğru Ana Yol'u takip ediyordunuz ve kısa bir süre önce doğuya, Üçdomuz Patikası'na saptınız. Şimdiye kadar herhangi bir sorunla karşılaşmadınız, ancak bu topraklar tehlikeli olabilir. Haydutların ve kanun kaçaklarının patika boyunca pusuya yattıkları bilinir.

Maceraya devam etmeden önce aşağıdakileri yapmak için birkaç dakikanı ayır:

- Eğer henüz yapmadılarsa oyuncuları, karakterlerini birbirlerine tanıtmaya ve tanımaya teşvik et.
- Oyunculardan, karakterlerinin cüce hamileri Gundren Kayaarayan ile nasıl tanıştıklarını düşünmelerini iste. Oyuncuların kendi hikâyelerini uydurmalarına izin ver. Bir oyuncu aklına bir şey getirmekte zorlanıyorsa basit bir öneride bulun. Örneğin, Gundren onun çocukluk arkadaşı olabilir ya da karakterin zor bir durumdan kurtulmasına yardım etmiş biri olabilir. Bu alıştırma, oyuncuların maceranın arka planına katkıda bulunmaları için harika bir fırsattır.
- Oyunculardan grubun yürüyüş düzenini ve karakterlerinin nasıl yolculuk ettiklerini açıklamalarını iste. En önde kim var? En arkayı kim tutuyor? Karakterler Gundren'in erzak yüklü arabasına eşlik ediyorlarsa, bir veya iki karakterin arabayı sürmesi gerekir. Geri kalan karakterler ise isterlerse arabanın üzerinde yolculuk edebilir, yanında yürüyebilir ya da önden keşif yapabilirler.

Arabayı Sürmek

Herhangi bir karakter yük arabasını sürebilir; bunun için özel bir beceri gerekmez. Arabayı iki öküz çekmektedir. Eğer dizginleri tutan kimse yoksa öküzler bulundukları yerde dururlar.

Araba, çeşitli madencilik malzemeleri ve yiyeceklerle ağzına kadar doludur. Bunlar arasında bir düzine çuval un, birkaç fıçı tuzlanmış domuz eti, iki fıçı sert bira, kürekler, kazmalar ve çeşitli levyeler (her birinden yaklaşık bir düzine) ile küçük bir yağ fıçısı ve beş fener bulunur. Yağ fıçısında yaklaşık elli mataralık yağ vardır. Yükün toplam değeri 100 altın paradır (AP).

Hazır olduğunda "Obot Pususu" bölümüne geç.

Obot Pususu

Savaşı başlatmak için aşağıdaki kutulu metni oku:

> Üçdomuz Patikası'nda yaklaşık yarım gündür yol alıyorsunuz. Bir dönemeci geçtiğinizde, yolun yaklaşık yirmi metre ilerisinde iki ölü at görüyorsunuz. Yolun üzerine yığılmışlar ve ilerlemeyi engelliyorlar. Her birinin üzerinde birkaç siyah tüylü ok saplı. Patika burada ormana iyice yaklaşmış durumda; her iki yanda dik bir toprak yamaç ve sık çalılıklar var.

Eğer "Benimle Keydalin'de Buluş" macera kancasını kullanıyorsan cesetleri incelemek için yaklaşan herhangi bir karakter, atların Gundren Kayaarayan ve Sildar Kışocağı'na ait olduğunu fark edebilir. Yaklaşık bir gündür ölü oldukları açıktır ve atların oklarla öldürüldüğü bellidir. Karakterler sahneyi daha yakından incelediklerinde aşağıdaki metni oku:

> Atlardaki heybeler yağmalanmış. Yakınlarda boş bir deri harita kutusu duruyor.

Ormanda saklanan dört **obot** vardır; ikisi yolun bir tarafında, diğer ikisi karşı tarafında. Cesetlere birisi yaklaşırsa ona saldırmak için pusuda beklemektedirler.

Bu, maceradaki muhtemelen çokça savaştan ilki olacaktır. Bunu etkili şekilde yönetmek için şu adımları izle:

- Ek B'deki **obot** bilgi kutusunu gözden geçir. Obotlar saklandığı için Gizlilik beceri tamlayıcılarını bilmelisin: +6.
- Kimin -veya kimlerin- baskına uğradığını kontrol et. Grup obotları baskına uğratamaz ancak obotlar karakterlerin bazılarını ya da hepsini baskına uğratabilir. Obotlar için bir Çeviklik (Gizlilik) kontrolü yap. Tüm obotlar için tek bir kontrol yeterlidir: Bir z20 at, obotların Gizlilik tamlayıcısını (+6) ekle ve sonucu, karakterlerin edilgen Bilgelik (Algı) puanlarıyla karşılaştır. Puanı bu kontrolden düşük olan her karakter "baskına uğramış" sayılır ve savaşın ilk turunda sırasını kaybeder (Bkz. OEK, Baskın, s. 189).
- Kimlerin hangi sırayla hareket edeceğini belirlemek için savaş sırası kurallarını kullan. Herkesin savaş sırası puanını kitabın kenarına ya da ayrı bir kâğıda not et.
- Obotların sırası geldiğinde, ikisi ileri atılarak yakın dövüş saldırısı yapar, diğer ikisi ise 12 metre uzaktan mesafeli saldırı yapar. Obotların bilgi kutuları bu saldırıları oynamak için gerekli bilgileri içerir. Obotların kendi sıralarında neler yapabileceği hakkında daha fazla bilgi için kural kitabındaki 2. Kısım "Savaş" başlığına bak (Bkz. OEK, Savaş, s. 189).
- Üç obot etkisiz hale getirildiğinde kalan son obot kaçmaya çalışır ve obot patikasına doğru yönelir.

Gelişmeler

İnanması zor olsa da obotlar maceracıları yenmeyi başarırsa onları bilinçsiz durumda bırakır, eşyalarını ve yük arabasını yağmalar ve ardından Kayaçene inine geri dönerler. Karakterler Keydalin'e gitmeye devam edebilir, Barthen'in Erzakları'ndan yeni ekipman satın alabilir, ardından pusuya uğradıkları yere geri dönerek obotların izini bulabilirler.

Karakterler obotlardan birini ya da birkaçını öldürmek yerine bayıltarak (bilinçsiz hale getirerek) yakalayabilirler. Bir karakter herhangi bir yakın dövüş silahıyla bir obotu bayıltmaya çalışabilir; saldırı, obotu 0 can puanına düşürecek kadar zarar verirse başarılı olur. Birkaç dakika sonra bilinci yerine geldiğinde esir alınan obot bildiklerini paylaşmaya ikna edilebilir (bkz. sayfa 8'deki "Obotların Bildikleri" kutusu). Bir obot ayrıca tuzaklardan kaçınarak grubu Kayaçene inine götürmeye de ikna edilebilir (bkz. "Obot Patikası").

Karakterler obot patikasını bulamayabilir ya da Keydalin'e gitmeye karar verebilirler. Bu durumda 2. bölüm olan "Keydalin" kısmına atlanır. Elmar Barthen (Barthen'in Erzakları'nın sahibi), karakterleri arar, bulur ve Gundren Kayaarayan'ın Keydalin'e hiç gelmediğini bildirir. Ayrıca obot saldırılarını anlatır ve dinlendikten sonra karakterlerin pusu yerine geri dönüp tekrar inceleme yapmalarını önerir. Barthen ayrıca gruba Aslankalkanı Loncası'ndan Linene Grirüzgar'ın (bkz. sayfa 16) obot saldırıları hakkında daha fazla bilgi verebileceğini söyler.

Molalar

Grup, obot pususundan sonra savaşın gidişatına bağlı olarak dinlenmeye ihtiyaç duyabilir. Kısa dinlenme ve uzun molalar hakkında daha fazla bilgi için kural kitabına bak (Bkz. OEK, Dinlenmek (Mola), s. 186).

Obot Patikası

Karakterler obotları yendikten sonra bölgeyi inceleyen maceracılar, bu yaratıkların bir süredir burayı pusu kurmak için kullandığını fark eder. Yolun kuzey tarafındaki sık çalılıkların arkasında gizlenmiş bir patika, kuzeybatıya doğru uzanmaktadır. GS 10 Bilgelik (Hayatta Kalma) kontrolünde başarılı olan bir karakter, bu patikadan yaklaşık bir düzine obotun gidip geldiğini ve pusu alanından uzaklaştırılmış iki insan boyutunda bedenin izlerini tanır.

Grup, bu izleri bırakan obotları takip etmek için yük arabasını yoldan kolayca çıkarabilir ve öküzleri bağlayabilir.

Patika kuzeybatıya doğru yaklaşık on kilometre boyunca uzanır ve sonunda Kayaçene inine ulaşır (aşağıdaki başlığa bak). Karakterler patikadan ilerlerken grubun yürüyüş düzenini belirlemelerini iste. Bu sıra önemlidir çünkü obotlar takipçileri engellemek için iki tuzak kurmuştur.

İpli Tuzak. Patikada yürümeye başladıktan yaklaşık 10 dakika sonra grup gizlenmiş bir ip tuzağıyla karşılaşır. Eğer karakterler tuzak arıyorsa önde yürüyen karakterin edilgen Bilgelik (Algı) puanı 12 veya daha yüksekse tuzağı otomatik olarak fark eder. Aksi halde karakter, tuzağı fark etmek için GS 12 Bilgelik (Algı) kontrolünde başarılı olmalıdır. Eğer tuzak fark edilmezse öndeki karakter ipi tetikler ve bir GS 10 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa yerden 4 metre yüksekte baş aşağı asılı kalır. Kısıtlanmış hâle gelir ve ip kesilene kadar bu durumda kalır (Kısıtlanmış durumunun etkileri için bkz. OEK, s. 292). Yakalanan karakter dikkatlice aşağı indirilmezse düşme nedeniyle 1z6 sersemletici zarar alır.

Çukur. İp tuzağından uzaklaştıktan bir 10 dakika daha sonra obotların gizlediği bir tuzak daha vardır ki bu da çukur tuzağıdır. Bu çukur 2 metre genişliğinde ve 4 metre derinliğindedir ve üzerinden geçen bir yaratık tarafından tetiklenir. Önde yürüyen karakterin edilgen Bilgelik (Algı) puanı 15 veya daha yüksekse çukuru otomatik olarak fark eder. Aksi halde tuzağı fark etmesi için GS 15 Bilgelik (Algı) kontrolünde başarılı olması gerekir. Tuzak fark edilmezse öndeki karakter GS 10 Çeviklik kurtulma kontrolü yaparak düşmekten kurtulmaya çalışır. Başarısız olursa çukura düşer ve 1z6 sersemletici zarar alır. Çukurun duvarları dik olmadığı için dışarı çıkmak için özel bir yetenek kontrolü gerekmez.

Deneyim Puanlarını Dağıtmak

Obot pusucuları yenmek ve Kayaçene inini bulmak, bir hikâye dönüm noktasını tamamlar. Grup obot inine ulaştığında her bir karaktere 75 DP (Deneyim Puanı) ver. Oyuncuların bu kazanımı karakter sayfalarına not ettiğinden emin ol.

Kayaçene İni

Kayaçene Kabilesi'ne mensup obotlar, Üçdomuz Patikası boyunca ya da Keydalin'e giden yolda hareket eden trafiği kolayca rahatsız edip yağmalayabilecekleri bir saklanma yeri kurmuştur. Kayaçene Kabilesi bu ismi, her üyesinin dişlerini sivri taş gibi keskin ve pürüzlü görünecek şekilde bileylemesinden alır; bu da onlara daha vahşi ve tehditkâr bir görünüm kazandırır.

Burada yuvalanan Kayaçene haydutlarının lideri, Klarg adında bir öcüayıdır. Klarg, Kayaçene şefinden gelen emirler doğrultusunda, zayıf korunmuş kervanları ve yolcuları yağmalamakla görevlendirilmiştir. Birkaç gün önce Kayaçene Kalesi'nden gelen bir haberci yeni talimatlar getirmiştir: Cüce Gundren Kayaarayan'ı ve onunla birlikte seyahat eden herkesi pusuya düşürmek.

Genel Özellikler

Kayaçene mağarası dik bir eğimle yukarı doğru yükselir. Giriş, orta büyüklükte bir tepenin eteklerindedir ve mağaralar ile geçitler bu tepenin içinde yer alır.

Tavanlar. Mağaraların ve geçitlerin çoğunda dik eğimli tavanlar vardır; bu tavanlar yerden 8 ila 12 metre yüksekliğe kadar uzanan sarkıtlarla kaplı tonozlar oluşturur.

Işık. 1 ve 2 numaralı alanlar dışarıdadır. Kompleksin geri kalanı, aksi belirtilmedikçe karanlıktır. Bu konumlardaki kutulu metinler, karakterlerin karagörüye ya da bir ışık kaynağına sahip olduğunu varsayar.

Enkaz. Çökmüş kaya, taşlı olan ve çakıl bulunan bölgeler zorlu arazi sayılır (Bkz. OEK, Zor (Zorlu) Arazi, s. 182).

Ses. Mağaradaki su sesi, dikkatle dinlemeyen yaratıklar için sesleri boğar. Yaratıklar, yakındaki odalarda olup biteni duymaya çalışmak için GS 15 Bilgelik (Algı) kontrolü yapabilir.

Sarkıtlar. Yukarı doğru uzanan bu kaya oluşumları siper sağlayabilir (OEK, Siper, s. 196).

Akıntı. Kompleks içinden akan dere yalnızca 60-70 cm derinliğindedir, soğuk ve yavaş akar; yaratıklar bu suyun içinden kolayca geçebilir.

Obotların Bildikleri

Eğer karakterler buradaki obotlardan herhangi birini yakalar ya da büyüyle tılsımlarsa obotlar bazı yararlı bilgileri paylaşmaya ikna edilebilir:

- İnde şu anda yirmiden az obot yaşamaktadır.
- Liderleri Klarg adında bir öcüayıdır. Klarg, Kayaçene Kabilesi'nin şefi olan Kral Grol'a bağlıdır ve Kral Grol Kayaçene Kalesi'nde yaşamaktadır. (Obotlar Kayaçene Kalesi'ne dair temel/basit yön tarifleri verebilir. Burası, Kayaçene ininin yaklaşık otuz veya kırk kilometre kuzeydoğusunda, Kışgelmez Ormanı içindedir.)
- Birkaç gün önce Kral Grol'dan Klarg'a bir haberci obot ulaşmıştır. Haberci, Kara Örümcek adında birinin Kayaçenelilere, cüce Gundren Kayaarayan'ı gözetlemeleri, onu yakalamaları ve kendisiyle birlikte taşıdığı her şeyi Kral Grol'a göndermeleri için para ödediğini söylemiştir. Klarg bu emirlere uymuştur. Gundren pusuya düşürülmüş ve haritası da dâhil olmak üzere kişisel eşyalarıyla birlikte ele geçirilmiştir.
- Cüce ve haritası, talimatlara uygun olarak Kral Grol'a teslim edilmiştir. Cücenin insan yol arkadaşı ise "yemek mağarası"nda (6. alan) tutulmaktadır.

1. Mağara Ağzı

Obot pusu alanından çıkan patika, Kayaçene ininin girişine götürür.

Obotların patikasını takip ettiğinizde, pusu yerinden yaklaşık on kilometre sonra bir tepenin yamacındaki büyük bir mağaraya ulaşırsınız. Mağaranın ağzından sığ bir dere dışarı doğru akar ve giriş, sık dikenli çalılıklarla gizlenmiştir. Dereye paralel olarak sağ tarafta mağaraya giren dar ve kuru bir patika bulunur.

2 numaralı alandaki çalılık, akarsuyun batı tarafından geçilemez durumdadır.

Gelişmeler

2 numaralı alandaki obotların bu bölgeyi gözetlemesi beklenir ama dikkatli davranmazlar. (Obotlar bu konuda oldukça tembel olabilirler.) Karakterler burada fazla gürültü yaparsa -örneğin ne yapacaklarını yüksek sesle tartışır, kamp kurar, çalıları keser vs.- 2 numaralı alandaki obotlar onları fark eder ve çalılığın içinden saldırırlar. Bu çalılık, obotlara üç çeyrek (dörtte üç) siper sağlar (OEK, Siper, s. 196).

2. Obot Gözcü Noktası

Karakterler dereyi geçip doğu yakasına ulaştıklarında 1 numaralı alandaki çalılıkların arkasından 2 numaralı alanı görebilirler. Burası bir obot nöbet noktasıdır, ancak buradaki obotlar sıkılmış ve dikkatsizdir.

Mağara ağzından çıkan dereninin doğu tarafında, dikenli çalılıklar içinde küçük bir alan oyularak bir gözetleme noktası oluşturulmuştur. Ahşap kalaslar çalılıkları bastırarak, nöbetçilerin uzanıp saklanabileceği ve alanı izleyebileceği bir yer sağlar -ve şu anda burada gizlenen iki obot vardır!

Burada iki **obot** konuşlanmıştır. Eğer obotlar 1 numaralı alana yapılan izinsiz girişleri fark ederse yaylarına sarılır, çalılıkların arasından ok atarak muhtemelen karakterleri gafil avlarlar (baskına uğratırlar). Eğer obotlar 1 numaralı alandaki maceracıları fark etmezse karakterler dereyi geçip suya girdiklerinde onları görürler ve bu durumda hiçbir taraf baskına uğramış sayılmaz.

Dikkatlice hareket eden ya da önden keşif yapan karakterler obot gözcülerini baskına uğratabilir. Önde ilerleyen her karakter, obotların edilgen Bilgelik (Algı) kontrolüne karşı Çeviklik (Gizlilik) kontrolü yapar. Başarılı olursa baskın durumu oluşmaz. Yetenek kontrolü çekişmeleri hakkında daha fazla bilgi için kural kitabına bak (OEK, Çekişmeler, s. 174).

Çalılıklar. Çevredeki çalılıklar zorlu arazi sayılır, ancak tehlikeli değildir -sadece rahatsız edicidirler. Bu alan, içinden saldırı yapan yaratıklara yarım siper sağlar (OEK, Siper, s. 196; Zor (Zorlu) Arazi, s. 182).

3. "Köpek" Kulübesi

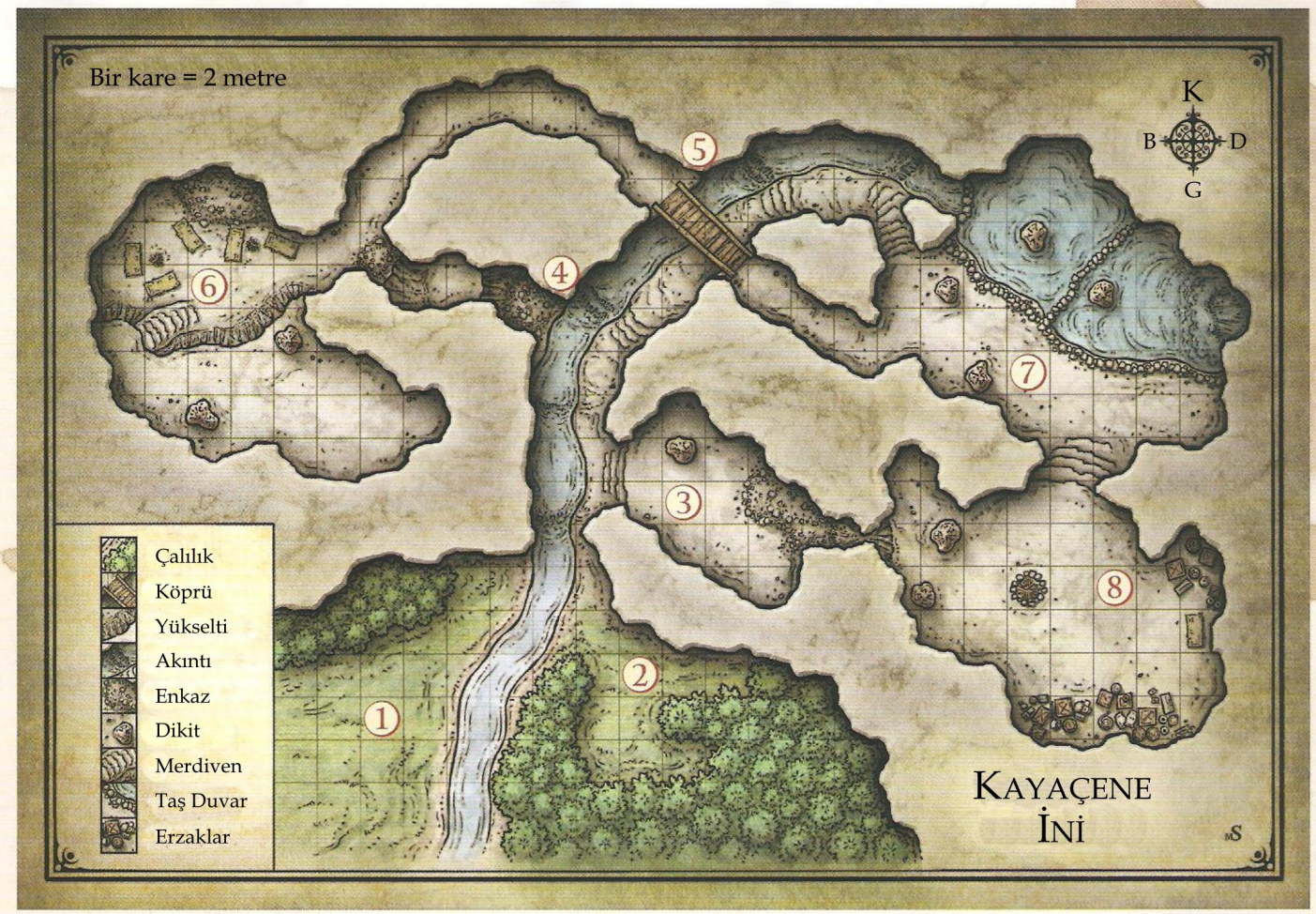
Kayaçeneler, savaş için eğittikleri huysuz kurtlardan oluşan bir "köpek kulübesine" sahiptir.

Mağaranın içinde, girişe yakın bir yerde, birkaç engebeli taş basamak, doğu tarafında küçük ve nemli bir odaya çıkar. Mağara, en uçta dik bir yarıkla daralır ve hayvan kokusuyla doludur. Girişin hemen içinde bağlı olan iki kurdun zincirlerinin çıkardığı sesler ve vahşi hırlamalar, kulakları doldurur. Her bir kurdun zinciri, bir sarkıtın tabanına çakılmış demir bir çubuğa bağlıdır.

Burada üç **kurt** tutulmaktadır. Basamakların üzerine çıkan hedeflere ulaşamazlar, ancak obotlar hariç olmak üzere odaya giren tüm yaratıklara saldırırlar (bkz. "Gelişmeler" bölümü). Yakındaki mağaralardaki obotlar, kurtların seslerini görmezden gelir; çünkü kurtlar sürekli birbirlerine de saldırır ve hırlar.

Bir karakter hayvanları sakinleştirmeye çalışırsa GS 15 Bilgelik (Hayvan İdaresi) kontrolü yapabilir. Başarılı olursa kurtlar karakterin odada serbestçe hareket etmesine izin verir. Eğer kurtlara yiyecek verilirse GS 10'a düşer.

Yarık. Doğu duvarındaki dar bir açıklık, 12 metre yukarıda 8 numaralı alana çıkan doğal bir baca oluşturur. Yarığın dibinde, yukarıdaki açıklıktan atılmış çöpler birikmiştir. Bu bacaya



tırmanmaya veya inmeye çalışan bir karakter GS 10 Güç (Atletizm) kontrolü yapmalıdır. Başarılı olursa karakter yarı hızla yukarı ya da aşağı hareket eder. 6–9 arası bir sonuçta karakter ne ilerler ne de geri düşer. 5 veya altı bir sonuçta ise düşer, her 2 metrelik düşüş için 1z6 sersemletici zarar alır ve bacanını dibinde yere düşer (yere devilmiş).

GELİŞMELER

Eğer kurtlar menzillerinin dışındaki düşmanlar tarafından kışkırtılırsa zincirlerini tutan demir çubuğu yerinden sökebilecek bir çılgınlığa kapılırlar. Her tur, görüş alanında bir karakter kaldığı sürece, kurtlar GS 15 Güç kontrolü yapar. İlk başarılı kontrolde çubuğu gevşetirler ve GS 10'a düşer. İkinci başarılı kontrolde çubuğu tamamen sökerek zincirlerini serbest bırakırlar.

Bir obot ya da öcüayı, bir eylem kullanarak bir kurdu zincirinden çözebilir.

4. DİK GEÇİT

Bu noktadan itibaren karagörüye sahip olmayan karakterler çevrelerini görebilmek için ışığa ihtiyaç duyacaktır.

Mağara ağzından ilerleyen ana geçit dik bir şekilde yukarı tırmanıyor; dere ise geçidin batı tarafından aşağıya doğru şiddetle akıyor ve sıçrayarak ilerliyor. Gölgeler içinde, batıya doğru uzanan bir yan geçitse derenin karşı tarafına açılıyor.

MACERA HARİTALARI

Bu macerada yer alan haritalar yalnızca ZE içindir. Bir harita yalnızca macera alanını bütünüyle göstermekle kalmaz, aynı zamanda oyuncuların görmemesi gereken gizli kapıları, saklı tuzakları ve diğer unsurları da içerir -bu nedenle gizlilik gereklidir.

Haritalar, özellikle çok odalı inler ve keşfedilecek birçok noktası olan bölgeleri göstermek için uygundur. Bu nedenle her konumun bir haritası olması gerekmez.

Oyuncular haritada işaretli bir konuma ulaştığında onlara net bir zihinsel görüntü vermek için sözlü betimlemeye başvurabilir ya da gördüklerini ayrı bir kareli kâğıda çizerek haritandan kopyalayabilir, ancak oyunculara gösterilmemesi gereken detayları çıkarabilirsin.

Ölçek ve Kareler. Bir ölçek, mesafeleri ve boyutları doğru şekilde ölçmeni sağlar; bu da özellikle savaşlar, büyü etkileri ve ışık kaynakları gibi durumlar için önemlidir. Kapalı alan haritalarındaki kareler genellikle bir kenarı 2 metre ya da 4 metre olacak şekilde kullanılır.

Pusula Gülü. Pusula gülü, konumları tarif ederken işini kolaylaştırır. Örneğin oyunculara "kuzey duvarı boyunca duran fıçılar" ya da "batıya doğru inen merdiven" gibi yönlendirmeler vermen gerekebilir.

Işık kullanan ya da karagörüye sahip karakterler daha ileriye baktıklarında 5 numaralı alandaki köprüyü fark edebilirler. Şunları ekle:

Tavanın kuzey tarafındaki gölgelerde, ilerideki geçidin üzerinden geçen, ip ve tahtadan yapılmış sallantılı bir köprünün karanlık siluetini belirsiz şekilde seçebiliyorsunuz. Yerden yaklaşık 8 metre yüksekte bu geçitle yukarıdan kesişen başka bir geçit daha var.

5. alandaki köprüyü görebilen bir karakter, köprüde nöbet tutan obotu da fark edebilir. Bunu yapmak için Bilgelik (Algı) kontrolü gerekir; bu kontrol, obotların Çeviklik (Gizlilik) kontrolü ile karşılaştırılır (çekiştirilir).

Obot, ışık taşıyorlarsa veya gizlenmeye çalışmıyorlarsa karakterleri yaklaşırken fark eder. Ancak saldırmaz. Bunun yerine doğuya doğru gizlice kaçar ve 7. alandaki arkadaşlarını seli serbest bırakmaları için uyarmaya çalışır (bkz. 5. alan "Sel!" bölümü). Obot, Çeviklik (Gizlilik) kontrolünde başarılı olursa ve sonucu herhangi bir karakterin edilgen Zekâ (Algı) puanını aşarsa fark edilmeden hareket eder.

Batı Geçidi. Bu geçit enkazla doludur ve dik yamaçlarla kesilmiştir. Alan zorlu arazi olarak kabul edilir (OEK, Zor (Zorlu) Arazi, s. 182).

İki yamaç arasındaki çıkıntı kırılgandır. 50 kilogramı aşan herhangi bir ağırlık, tüm kütlenin doğuya doğru çökmesine neden olur. Çıkıntı üzerindeki herhangi bir yaratık, GS 10 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa 2z6 sersemletici zarar alır; başarılı olursa verilen zararın yarısını alır. Ayrıca başarısız kurtulma kontrolünde yaratık yere düşer (OEK, Yere Düşmek, ss. 190, 292).

5. Üst Geçit

Yüksek bir tünelin aşağıdaki büyük tünel mağarasının üzerinden geçtiği noktada, obotlar bir köprü nöbet noktası kurmuştur.

> Dereyi takip eden geçit, önünüzdeki bir başka düzensiz basamak takımının ardından yukarı doğru devam ediyor ve ilerledikçe doğuya kıvrılıyor. İlerilerdeki daha büyük bir mağaradan bir şelalenin sesini duyuyorsunuz.

Eğer karakterler 4. alanda köprüyü fark etmediyse şimdi fark ederler. Şunu ekle:

> Dereyi aşan sallantılı bir köprü, akarsuyun 8 metre üzerindeki iki tüneli birbirine bağlıyor.

Köprüde nöbet tutan bir **obot** vardır. Bu obot gizlenmektedir ve karakterler onu, obotun Çeviklik (Gizililik) kontrolüne karşı yaptıkları bir Bilgelik (Algı) kontrolünde başarılı olurlarsa fark edebilirler. Bu nöbetçi tembel ve dikkatsizdir. Eğer karakterler ışık kaynağı kullanmıyorsa her biri fark edilmeden yanından geçmek için obotun edilgen Bilgelik (Algı) puanına karşı bir Çeviklik (Gizlilik) kontrolü yapabilir.

Eğer obot, maceracıları fark ederse 7. alandaki obotlara seli serbest bırakmaları için işaret verir (bkz. "Sel!" bölümü) ve ardından karakterlerin üzerine, fırlatılan mızraklar fırlatır.

Köprü. Bu köprü, derenin yaklaşık 8 metre üzerinde uzanmaktadır. Alt geçitten mağara duvarlarına tırmanarak köprüye ulaşmak mümkündür. Yüksekliği 8 metre olan duvarlar engebeli, ancak su sıçramaları nedeniyle kaygandır; tırmanmak için GS 15 Güç (Atletizm) kontrolünde başarılı olmak gerekir.

Köprünün Zırh Seviyesi (ZS) 5'tir ve 10 Can Puanı vardır. Köprünün Can Puanı 0'a düşerse çöker. Köprü çökerken üzerinde bulunan yaratıklar GS 10 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olanlar düşer, 2z6 sersemletici zarar alır ve yere düşerler (OEK, Yere Düşmek, ss. 190, 292). Başarılı olanlar ise köprüye tutunmayı başarır, ancak güvenli bir yere ulaşmak için köprüye tırmanmaları gerekir.

Sel!

7. alandaki büyük su havuzlarının, yerinden çekilerek suyun mağaranın ana geçidine doğru ani bir dalga hâlinde boşaltılmasını sağlayan yıkılabilir duvarları vardır. 5. alandaki nöbetçi tarafından işaret verildikten sonraki turda, 7. alandaki obotlar destekleri devirmeye başlarlar. Obotların savaş sırasının geldiği bir sonraki turda ise büyük bir su kütlesi 7. alandan 1. alana doğru akar.

> Bir anda geçit, yukarıdan gelen devasa bir su kütlesinin gürleyen sesiyle dolar!

Sel, tüneldeki tüm yaratıkları tehdit eder. (5. alandaki köprüde bulunan yaratıklar güvendedir; ayrıca mağara duvarlarına tırmanmayı başaran karakterler de etkilenmez.) 4. alandaki kullanılmayan geçidin ya da 3. alandaki yukarı çıkan basamakların 4 metre yakınında bulunan herhangi bir yaratık, suya kapılmamak için GS 10 Çeviklik kurtulma kontrolü yapabilir. Başarısız olan bir yaratık, akıntıya kapılmamak için GS 15 Güç kurtulma kontrolü yapabilir. Her iki kontrolde de başarısız olursa yaratık yere düşer ve 1. alana doğru sürüklenir; yol boyunca 1z6 sersemletici zarar alır.

7. alandaki obotlar, ikinci havuzu açarak ikinci bir sel daha bırakabilirler; ancak bunu yalnızca köprüdeki obot işaret verirse yaparlar. Köprüdeki obot, ilk selin istilacıları ortadan kaldırıp kaldırmadığını görmek için bekler; ardından gerekirse ikinci sel için işaret verir.

6. Obot Sığınağı

İnde konuşlanmış Kayaçene akıncıları bu alanı ortak yaşam alanı ve kışla olarak kullanır.

> Bu büyük mağara, 4 metre yüksekliğinde bir yamaçla ikiye ayrılmış durumda. Dik ve doğal bir merdiven, alt kısımdan üst tarafa çıkıyor. Hava, bir ocakta yanan ateşin dumanıyla puslu; kötü tabaklanmış derilerin ve yıkanmamış obotların keskin kokusuyla da ağırdır.

Bu inde altı **obot** vardır; bunlardan biri 12 can puanına sahip bir liderdir. Beş sıradan obot, mağaranın alt (kuzey) kısmında, giriş geçidine yakın yerdeki ateşin etrafında çalışır; lider ise üst (güney) kısımda dinlenmektedir.

İnsan savaşçı **Sildar Kışocağı** bu odada esir tutulmaktadır. Mağaranın güneydeki çıkıntıya sıkıca bağlanmıştır. Obotlar onu dövmüş ve işkence etmiş oldukları için zayıftır ve 1 can puanındadır.

Obot lideri Yiimik, tüm inin ikinci komutanıdır. Eğer maceracıların üstünlüğü ele geçirdiğini görürse, Sildar'ı yakalar ve üst seviyenin kenarına sürükler. "Ateşkes, yoksa bu insan ölür!" diye bağırır.

Yiimik, Klarg'ı devirmek ve yeni lider olmak istemektedir. Maceracılar müzakere etmeyi kabul ederse, Yiimik onları Klarg'ı 8. alanda öldürmeye ikna etmeye çalışır ve öcüayının kafasını getirmeleri karşılığında Sildar'ı serbest bırakacağını söyler. Sildar sersem bir halde obota güvenmemeleri gerektiği konusunda karakterleri uyarır ve haklıdır. Eğer karakterler bu anlaşmayı kabul ederse Yiimik görevi tamamladıktan sonra bile Sildar için karakterlerden yüksek bir fidye almaya çalışır.

Eğer karakterler müzakereyi reddederse Yiimik, Sildar'ı aşağı iter ve dövüşe devam eder. Sildar düşüşten dolayı 1z6 sersemletici zarar alır ve 0 can puanına düşer. Hızlı davranan karakterler, ölmeden önce onu stabilize etmeye çalışabilir (OEK, Yaralanma ve İyileşme, s. 196).

Sildar'ı Oynamak

Sildar Kışocağı, neredeyse elli yaşlarında, iyi kalpli bir insandır ve Sudibi adlı büyük şehrin ünlü karlan süvarileri içinde onurlu bir yere sahiptir. Kendisi, karşılıklı güvenlik ve refahı gözeten müttefik siyasi güçlerden oluşan Beyler İttifakı'nın bir ajanıdır. Bu örgütün üyeleri, liderlerine ve ülkelerine onur ve şan kazandırırken, tehditleri her türlü yöntemle önceden ortadan kaldırarak şehirlerin ve yerleşimlerin güvenliğini sağlar.

Sildar, Gundren Kayaarayan ile Kışgelmez'de tanışmış ve onunla birlikte Keydalin'e geri dönmeyi kabul etmiştir. Sildar'ın amacı, Keydalin'e vardıktan sonra ortadan kaybolan insan büyücü ve Beyler İttifakı üyesi Iarno Albrek'in akıbetini araştırmaktır. Sildar, Iarno'ya ne olduğunu öğrenmeyi, Gundren'e eski madeni yeniden açmasında yardımcı olmayı ve Keydalin'i yeniden düzenli, zengin ve uygar bir merkez hâline getirmeyi ummaktadır.

Sildar, karakterlere dört yararlı bilgi verir:

- Üç Kayaarayan cüce kardeşler (Gundren, Tharden ve Nundro), uzun süredir kayıp olan Dalga Yankısı Mağarası'na bir girişi yolunu yakın zamanda bulmuştur. (Bu noktada oyunculara "Arka Plan" bölümünün ilk iki paragrafındaki bilgileri aktar.)
- Bu obot çetesinin lideri olan Klarg adındaki öcüayı, Gundren'i pusuya düşürme emri almıştır. Obotların kendi aralarındaki konuşmaları dinleyen Sildar, Kara Örümcek'in Gundren'in yakalanıp kendisine getirilmesini emrettiğini duymuştur. Ancak Kara Örümcek'in kim ya da ne olduğunu bilmemektedir.
- Gundren'in Dalga Yankısı Mağarası'nın gizli konumunu gösteren bir haritası vardı, ancak obotlar onu yakaladıklarında bu haritayı da almışlardır. Sildar, Klarg'ın hem cüceyi hem de haritayı Kayaçenelerin Kayaçene Kalesi'ndeki liderlerine gönderdiğine inanmaktadır. Bu yerin nerede olduğunu bilmez, ancak Keydalin'deki birinin bilebileceğini söyler. (Sildar'ın o anda aklına gelmez ama ele geçirilmiş bir obottan da kalenin yeri öğrenilebilir. Bkz. Obotların Bildikleri kutusu, s. 8)
- Sildar'ın Keydalin'deki bağlantısı Iarno Albrek adında bir insan sihirbazdır. Bu sihirbaz, düzeni sağlamak amacıyla iki ay önce şehre gelmiştir. Ancak Beyler İttifakı ondan haber alamayınca Sildar durumu araştırmaya karar vermiştir.

Sildar, en yakın yerleşim yeri olduğu için Keydalin'e gitmek istediğini söyler. Eşlik etmeleri karşılığında gruba 50 ap ödeme teklif eder. Üzerinde şu an para bulunmasa da Keydalin'e ulaştıktan sonra bir gün içinde bu ödemeyi karşılayacak bir borç temin edebilir. Öncelikle ise karakterlerin, obot baskınlarını durdurmak için mağarayı temizlemelerini ummaktadır.

Gelişmeler

Eğer Sildar Kışocağı kurtarılır ve iyileştirilirse gruba katılır; ancak Keydalin'e mümkün olan en kısa sürede ulaşma konusunda oldukça sabırsızdır. Sildar'ın silahı veya zırhı yoktur, ancak yenilmiş bir obottan bir kısa kılıç alabilir ya da karakterlerden biri tarafından ödünç verilen bir silahı kullanabilir.

Eğer Sildar gruba katılırsa onu nasıl yöneteceğine dair ipuçları için "OOK Grup Üyeleri" bilgi kutusuna bak.

Ganimet

Yiimik'in üzerinde, içinde 3 altın diş bulunan bir kese vardır (her bir diş 1 ap değerinde) ve 15 gp taşır. Sildar'ın ekipmanı, Gundren Kayaarayan ile birlikte Kayaçene Kalesi'ne götürülmüştür.

OOK Grup Üyeleri

Bir OOK gruba katılabilir, bu yalnızca kısa bir süre için bile olabilir. Bir OOK grup üyesini yönetirken şu ipuçları yardımcı olur:

- Önemli kararları oyunculara bırak. Maceranın ana karakterleri onlar. Oyuncular, bir OOK grup üyesinden tavsiye ya da yönlendirme isterse OOK'lerin da hata yapabileceğini unutma.
- Bir OOK, geçerli bir nedeni olmadıkça kendisini bilerek tehlikeye atmaz.
- Bir OOK tüm grup üyelerine aynı şekilde davranmaz; bu durum eğlenceli sürtüşmeler yaratabilir. OOK, karakterlerle tanıştıkça hangi karakterleri sevip hangilerini sevmediğini düşün ve bu tercihleri etkileşimine yansıt.
- Savaş karşılaşmalarında OOK'nin eylemlerini basit ve dolaysız tut. Ayrıca OOK'nin savaş dışında yapabileceği şeyleri de aray. Örneğin bir OOK, ölmek üzere olan bir karakteri stabilize edebilir, bir tutsağı koruyabilir ya da bir kapıyı barikatlamaya yardım edebilir.
- Bir OOK, bir savaşta grubun başarısına önemli katkı sağlarsa o karşılaşmadan kazanılan deneyim puanından eşit pay almalıdır. (Bunun sonucu olarak karakterler daha az DP alır.)
- OOK'lerin kendi hayatları ve hedefleri vardır. Bu nedenle bir OOK, yalnızca hedefleriyle uyumlu olduğu sürece grupla kalmalıdır.

7. İkiz Havuzlar Mağarası

Eğer obotlar, geçidi sel basması için havuzlardan herhangi birini boşaltmışsa aşağıdaki kutulu metni buna göre uyarla.

Bu mağara, kısmen iki büyük su havuzuyla dolu. Doğu duvarının yüksek kısmındaki dar bir şelale bu havuza su besliyor; su batı ucundan dışarı akarak aşağıdaki mağaradan çıkan dereyi oluşturuyor. Alçak taş duvarlar, suyu tutan basit bentler görevi görüyor. Güneyde geniş bir çıkış, batıda ise iki küçük geçit var. Şelalenin sesi mağarada yankılanıyor ve duyulmayı zorlaştırıyor.

Bu mağarayı üç **obot** korur. Eğer 5. alandaki gözcü, karakterleri fark edip buradakileri uyardıysa obotlar savaşa hazırdır. Şelalenin gürültüsü nedeniyle bu alandaki yaratıklar 8. alandaki sesleri duyamaz. Tam tersi de geçerlidir. Bu nedenle burada bir çatışma başlar başlamaz, obotlardan biri 8. alana kaçarak Klarg'ı uyarır.

Taş Bentler. Obotlar, su akışını kontrol etmek için mağaranın merkezine basit bentler inşa etmiştir. Eğer 5. alandaki gözcü burada selin serbest bırakılması için işaret verdiyse havuzların biri veya her ikisi büyük ölçüde boşalmış olur ve su akışı kesintisiz şekilde devam eder.

8. Klarg'ın Mağarası

Obotumsuların lideri, yağmacılarının çaldığı ganimetlerin büyük kısmını kendi ininde tutmakta ısrar eder. Kayaçenelerin son bir aydaki yağma ve pusu saldırılarından elde ettiği ganimetler burada toplanmıştır.

> Çuvallar ve kasalar dolusu yağmalanmış erzak, bu büyük mağaranın güney ucunda yığılı halde duruyor. Batıda, zemin dar bir açıklığa doğru eğiliyor ve bu açıklık karanlığa doğru ilerliyor. Kuzeyde ise daha geniş bir geçit, doğal taş basamaklardan aşağıya doğru uzanıyor; ötesinden akan suyun uğultusunu duyuyorsunuz, ses yankılanıyor. Mağaranın ortasında büyük bir ateş çukurunun közleri için için yanıyor.

Klarg adındaki **öcüayı,** bu mağarayı pis, **kurt** evcil hayvanı Tırmık ve iki **obot**la paylaşır. Klarg kendini büyük bir fatih olarak görmektedir ve zihni, ihtişam hayalleriyle doludur. Yakın gelecekte büyük bir savaş efendisi olacağına inanmaktadır. Akıl sağlığı pek yerinde değildir ve kendisinden bahsederken üçüncü şahsı kullanır. ("Kim karşı koymaya cüret eder Klarg'a?" veya "Zavallıların kemiklerinden bir taht kuracak Klarg!") Emrindeki obotlar onun zorbalığından nefret ederler.

Ateş Çukuru. Ortadaki ateş çukurunun sıcak közleri, içine giren herhangi bir yaratığa 1 ateş zararı verir; ayrıca buraya düşen bir yaratığa 1z6 ateş zararı verir. Bir yaratık bu zarar türlerinin her birini tur başına yalnızca bir kez alabilir.

Doğal Baca. Batı duvarındaki bir girinti, 12 metre aşağıdaki 3. alana inen bir şaftın tepesini oluşturur. Bu doğal bacaya tırmanma ile ilgili bilgiler için o bölüme bakın.

Erzaklar. Çuval ve kasa yığınları, arkalarında savaşan ya da saklanan yaratıklara yarım siper sağlar. Çoğunun üzerinde mavi bir aslan amblemi vardır. Bu amblem Keydalin'de bulunan bir depo ve ticaret merkezi olan Aslankalkanı Loncası adlı tüccar şirketinin sembolüdür.

Erzakların arasında Klarg'a ait, kilitsiz bir hazine sandığı gizlenmiştir (bkz. "Ganimet"). Erzakları arayan herhangi bir karakter bu sandığı bulur.

Ganimet

Eğer Klarg, 7. alandaki obotlar tarafından sığınağın saldırı altında olduğu konusunda uyarılırsa kendisi ve kurdu dikitlerin arkasına saklanır; obotlar ise erzak yığınlarının arkasına siper alır ve karakterler mağaraya girerse diye pusu kurmaya çalışırlar.

Eğer Klarg ve yanındakiler olası saldırganlar konusunda uyarılmamışsa karakterlerin onları baskına uğratma şansı yüksektir. Bunu sağlamanın en kolay yolu, 3. alandaki bacadan tırmanmaktır; çünkü Klarg bu yönden bir saldırı beklemez.

Eğer kurt Tırmık öldürülürse öcüayı bacadan 3. alana inmeye çalışarak mağara kompleksinden kaçmaya çalışır.

Gelişmeler

Ele geçirilen erzaklar büyüktür ve karakterlerin bunları taşımak için bir arabaya ihtiyacı olacaktır. Eğer bu malzemeleri Keydalin'deki Aslankalkanı Loncası'na geri götürürlerse (bkz. 2. Bölüm: "Keydalin"), 50 ap ödül ve Linene ile şirketinin dostluğunu kazanırlar.

Çalınan erzaklara ek olarak Klarg'ın bir hazine sandığı vardır. Bu sandıkta 600 bp, 110 gp, iki adet *onma iksiri* ve gözleri küçük altın kürelerden oluşan bir kurbağa heykelciği (40 ap) bulunur. Bu heykelcik cepte taşınabilecek kadar küçüktür.

Sırada Ne Var?

Maceranın bir sonraki aşaması Keydalin'de geçer. Maceracıların kasabayı ziyaret etmek için pek çok nedeni olmalıdır:

- Eğer karakterler "Benimle Keydalin'de Buluş" macera kancasını kullandıysa Barthen'ın Erzakları tarafından erzak dolu arabayı teslim ettikleri için ödeme alabilirler.
- Eğer karakterler Sildar Kışocağı'nı kurtardıysa yaralı savaşçı Keydalin'e kadar bir koruma grubu eşliğinde gitmekten memnun olur (ve bu hizmet için 50 ap öder).
- Karakterlerin geçmiş hikâyelerinde (arka planlarında) yer alan detaylar onları, kasabadaki belirli OOK'leri aramaya yönlendirebilir.

Oyuncuların, örneğin, maceranın 3. bölümündeki Kayaçene Kalesi'ni aramaya çıkmak gibi farklı bir şey yapmaya karar vermesi de mümkündür. Eğer durum buysa ilgili bölüme geç.

Deneyim Puanlarını Dağıtmak

Kayaçene inini keşfetmek ve Klarg ile müttefiklerini yenmek bir hikâye dönüm noktasını tamamlar. Her karaktere 275 DP ver. Bu, karakterlerin 2. Seviyeye ulaşması için yeterli olmalıdır.

Bu sette yer alan seviye atlama kuralları, ayrı sayfalar halinde oyunculara verilmiştir (OEK, Birinci Seviyeden Sonrası, s. 15).* Oyunculara bu sayfaları ver ve maceraya devam etmeden önce karakterlerini 2. Seviyeye yükseltmelerini sağla. DP toplamlarını karakter kâğıtlarına kaydettiklerinden emin ol.

Maceranın bir sonraki bölümünde farklı şekilde DP dağıtacaksın. Karakterler, yendikleri canavarlar ve tuzaklar, etkileşime girdikleri OOK'ler ve tamamladıkları hedefler üzerinden deneyim puanı kazanacaktır.

Eğer maceracılar bir canavarı şiddet kullanmadan etkisiz hale getirmek için yaratıcı bir yol bulursa sanki onu yenmişler gibi deneyim puanı ver.

*Bu kağıtlarda ne yazdığını bilmiyorum. Seviya atlama hakkındaki en ilgili gördüğüm yeri yazdım.

2. Bölüm: Keydalin

Sınır kasabası Keydalin, çok daha eski bir yerleşimin kalıntıları üzerine kurulmuştur. Yüzlerce yıl önce eski Keydalin, halkı Keydalin Antlaşması'nın cüceleri ve yercüleriyle sıkı bir ittifak içinde olan, gelişen bir insan kasabasıydı. Ancak Dalga Yankısı Mağarası madenlerini yağmalayan ork ordusu bu yerleşimi de yerle bir etti ve Keydalin yüzyıllar boyunca terk edilmiş halde kaldı.

Son üç veya dört yılda, Kışgelmez ve Sudibi şehirlerinden gelen gözüpek yerleşimciler, Keydalin'in kalıntılarını yeniden ele geçirmek için zorlu bir işe giriştiler. Eski kasabanın bulunduğu yerde hareketli bir sınır yerleşimi yükseldi. Bugün burası çiftçilere, odunculara, kürk tüccarlarına ve Kılıç Dağları'nın eteklerinde altın ile platin bulunduğuna dair hikâyelerin peşinden giden maden arayıcılarına ev sahipliği yapan, ufak bir kasabadır. Ne yazık ki, Keydalin'in kendilerini kovabilecek bir derebeyi ya da otoriteden yoksun olmasından faydalanan haydutlar ve eşkıyalar da buraya yerleşmiştir. Son iki aydır Kızılizliler olarak bilinen bir çete, kasabadaki herkesi haraca bağlayıp sindirerek Keydalin'i kontrol etmektedir. Çetenin başında, kasaba halkının Camsopa olarak tanıdığı gizemli bir kişi vardır.

Karakterler Keydalin'e ilk ulaştığında şunu oku:

> Tekerlek izleriyle yarılmış patika, ağaçlık bir yamaçtan çıkar ve size ilk kez gördüğünüz Keydalin'i sunar. Kasabada, kırk ya da elli kadar basit kütük binadan başka bir şey yok; bunların bazıları eski taş temellere sahip. Sarmaşıklar ve dikenli çalılarla kaplanmış yıkık taş duvarlardan oluşan daha eski kalıntılar yeni evleri ve dükkânların etrafını sarıyor. Bunlar, buranın yüzyıllar önce çok daha büyük bir kasaba olduğunun gerida kalan işaretleri. Yeni binaların çoğu, tekerlekli arabaların üzerinden geçtiği yolun kenarında kurulmuş. Yol, kasabanın doğu yakasındaki bir tepenin üzerinde yükselen harap malikâneye doğru tırmanırken çamurlu bir ana caddeye dönüşüyor.
>
> Yaklaştıkça, çocukların kasaba meydanında oynadığını ve kasabalıların günlük işlerini yaptığını ya da dükkânlara gidip geldiğini görüyorsunuz. Pek çok kişi size doğru bakıyor, ancak siz yanlarından geçip giderken hepsi yeniden kendi işlerine dönüyor.

Eğer Sildar Kışocağı grupla birlikteyse şunu ekle:

> Sildar artık çok daha rahatlamış görünmektedir.
>
> "Dostlarım," der, "Önce kalacak bir yer bulalım. Buradaki hanın oldukça iyi ve misafirperver olduğunu duydum."

Sildar'ın planı, önce Taştepe Hanı'nda biraz dinlenmek, ardından kayıp büyücü Iarno Albrek'in izini sürmek için Keydalin'de araştırma yapmaktır. Soruşturması çıkmaza girdiğinde ise kasabanın reisi Harbin Wester ile bir görüşme ayarlar (bkz. "Kasaba Reisinin Konağı" başlığı).

Maceranın bu bölümünde karakterler Keydalin'deki çeşitli yerleri ziyaret edip OOK'lerle konuşabilirler (ayrıntılar için "Kasaba Tanımı" bölümüne bak). Kasaba o kadar küçüktür ki bir ucundan diğerine yürümek yalnızca birkaç dakika sürer. Bununla birlikte karakterler buraya günün geç bir saatinde varırlar ve geceyi geçirmek için bir konaklama yeri aramaları gerekmeden önce yalnızca bir ya da iki yere uğrayabilirler.

Karakterlerin ziyaret etmesinin beklenfiği bazı yerler şunlardır:

- ***Barthen'ın Erzakları.*** Eğer karakterler "Benimle Keydalin'de Buluş" macera kancasındaki erzak yüklü arabayı getiriyorlarsa onu bu dükkâna teslim etmeleri beklenir.
- ***Aslankalkanı Loncası.*** Eğer karakterler Kayaçene ininden çalınmış malları kurtardılarsa bunları gerçek sahibine teslim etmek isteyebilirler.
- ***Taştepe Hanı.*** Eğer Sildar Kışocağı grupla birlikteyse şövalye kalacak bir yer bulmak için bu hana gitmeyi önerir. Karakterler başka türlü yiyecek ve yatacak bir yer arıyorlarsa da Taştepe'nin mevcut seçenekler arasında en iyisi olduğunu öğrenirler.

Keydalin'deki Karşılaşmalar (Çarpışmalar)

Keydalin'i keşfederken karakterlerin her bir mekânda ne kadar zaman harcadıklarını takip etmene gerek yoktur. Bunun yerine eski usul bir kovboy filmi yönettiğini hayal et. Amacın, maceracıların bir dükkâna ya da meyhaneye girip oradaki insanlarla tanıştıkları birkaç sahne sunmaktır. Bu OOK'lerle etkileşime girerek maceracılar, onların neye ihtiyaç duyduklarını veya hangi bilgileri paylaşmak istediklerini öğrenir, ardından bir sonraki yere geçebilirler. Bu sahneler, oyun içinde birkaç güne yayılan bir dizi rol yapma sahnesinden oluşur.

Başlangıç olarak oyunculara nereye gitmek ve kasabada ne yapmak istediklerini sor. Örneğin onlara şöyle diyebilirsin: "Burada bir han, bir kasaba konağı, bir mabet (tapınak), dükkânlar ve ticaret yerleri ile birkaç ev ve işyeri bulunuyor. Nereye gitmek istersiniz?" Oyuncular bir yer seçtiğinde, bir sonraki bölümdeki açıklamaya başvur, oradaki OOK'leri tanıt ve etkileşimin başlamasına izin ver.

Taştepe Hanı. Oyuncular karakterlerinin ne yapması gerektiğinden emin değilse onları Taştepe Hanı'ndan başlamaya teşvik et. Buradaki OOK'ler karakterleri çeşitli macera imkânlarına ve kasabanın diğer bölgelerinde duyulabilecek önemli söylentilere yönlendirebilecek "işaretçiler" olarak görev yaparlar. Karakterler hanı ziyaret ederek başka hangi yerleri görmeleri gerektiğini öğrenirler.

Kızılizli Zorbalar. Maceracılar er ya da geç, an itibariyle Keydalin'i yöneten çetenin üyeleriyle karşılaşacaktır. Yapman gereken tek şey, onların ne zaman ortaya çıkacağına karar vermektir. Karakterler kasabadaki birkaç yeri ziyaret edip halkla konuştuktan sonra Kızılizlileri aramaya karar verebilirler. Böyle bir durumda "Kızılizli Zorbalar" çarpışmasını oynat. Alternatif olarak, eğer karakterler bu baş belalarının peşine düşmekte isteksiz davranıyorsa Kızılizliler senin uygun göreceğiniz bir zamanda onları aramaya gelebilir.

Kayaçene Kalesi'ni Bulmak. Karakterler, Gundren Kayaarayan'ı bulup kurtarmak için Kayaçene Kalesi'ni aramak isteyebilirler. Kasaba halkının çoğu Kızılizlilerle uğraşmakla meşguldür ve kasabada hiç kimse Kayaçene Kalesi'nin yerini bilmemektedir. Qelline Kızılyaprak, Sildar Kışocağı ve Halia Dikenköy, grubun kalenin yerini bilen birini nasıl bulabileceğine dair bazı önerilerde bulunabilirler.

Önemli OOK'ler

Aşağıda Keydalin'deki en önemli OOK'lerin ve maceradaki rollerinin kısa bir özeti bulunmaktadır.

Toblen Taştepe	Hancı
Elmar Barthen	Bir ticaret merkezinin sahibidir. Eğer "Benimle Keydalin'de Buluş" macera kancasını kullanıyorsanız, gruba para borçludur
Daran Edermath	Demir Yemin üyesidir ve grup için bir görevi vardır
Linene Grirüzgâr	Bir ticaret merkezi işletir ve çalınan erzaklarını geri getirenlere ödül teklif eder
Halia Dikenköy	Zhentarim üyesidir ve grup için bir görevi vardır
Qelline Kızılyaprak	Yardımsever bir buçukluk çiftçidir. Oğlu Carp, Kızılizlilerin inine giden gizli bir yolu bilmektedir
Rahibe Garaele	Tymora'nın elf rahibesidir, Arpçılar'ın ajanıdır ve grup için bir görevi vardır
Harbin Wester	Keydalin kasabasının reisidir ve grup için bir görevi vardır
Sildar Kışocağı	Beyler İttifakı'nın üyesidir ve grup için iki görevi vardır

Keydalin OOK'lerini Canlandırmak

Eğer bir OOK'yi nasıl oynatacağından emin değilsen iyi bir başlangıç yolu şudur: Karakter kendini tanıtır, maceracıları Keydalin'e hoş geldiniz diyerek karşılar ve onlara kim olduklarını ve ne istediklerini sorar. İyi bir drama ya da mizah yaratmak için oyunculuk ya da komedi göstericilerinin yeteneğine sahip olman gerekmez; ancak biraz daha abartılı oynamak, işin derinine dalmak istersen şu tavsiyeler yardımcı olabilir:

- **Rahat ol.** Oyuncularını tiyatro yeteneğinle etkilemek zorunda değilsin (ya da bu yeteneğin eksikliğiyle).
- **OOK'nin zihnine gir.** Karakterlerin maceracılara nasıl tepki vereceğini hayal et ve gerçekçi olmaya çalış.
- **Abart.** Kaş çat, gülümse, dişlerini sık, göz kırp, dudak büz, gözlerini devir, ellerini ovuştur -OOK'yi hayata geçirmek için ne gerekiyorsa yap.
- **Farklı sesler dene.** Gerçek hayattan, filmlerden ve dizilerden farklı konuşma tarzları ödünç al. Ses tonunu duruma göre ayarla; bir OOK yüksek sesle konuşabilir, fısıldayabilir veya ikisinin arasında bir yerde olabilir.
- **Oyunu hareket halinde tut.** Etkileşimleri oyuncuların yönlendirmesine izin ver.

Karakterlerin sıradan köylülerle savaşmak için hiçbir nedeni yoktur. Bu nedenle onlar için oyun puan ve bilgileri verilmemiştir. Eğer gerekirse herhangi bir ırktan yetişkin bir OOK'yi temsil etmek için **sıradan birey** puan ve bilgileri kullanılabilir.

Kasaba Tanımı

Keydalin küçük bir kasabadır; bu yüzden karakterler bir gün içinde birden fazla mekânı ve OOK'yi ziyaret edebilir. Eğer oyuncular karakterlerinin ayrılmasını (grubu bölmeyi) tercih ederse daha fazla yeri keşfedebilirler; ancak bu durumda etkileşimleri, her oyuncu için ayrı ayrı ve sırayla yönetmen gerekir. Grubun bölünmesi, "Kızılizli Zorbalar" karşılaşmasını potansiyel olarak daha tehlikeli hâle getirir.

Aşağıdaki bölümler kasabadaki belirli mekânları ayrıntılı olarak açıklar.

Taştepe Hanı

> Kasabanın merkezinde, taştan ve kaba yontulmuş ahşap kütüklerden yapılmış; büyük, yeni bir han bulunur. Ortak salon, bira ya da elma şarabı içerek keyif yapanlarla doludur ve hepsinin gözleri büyük bir merakla size dönmüş durumdadır.

Kasabanın merkezinde, taştan ve kaba yontulmuş ahşap kütüklerden yapılmış; büyük, yeni bir han bulunur. Ortak salon, bira ya da elma şarabı içerek keyif yapanlarla doludur ve hepsinin gözleri büyük bir merakla size dönmüş durumdadır.

Bu mütevazı han, kiralanabilecek altı odaya sahiptir (Sildar Kışocağı odalardan birini tutar). Eğer karakterler burada konaklamayı seçerse ücretlendirme için Kural Kitabı'ndaki "Yemek, İçecek ve Konaklama" bölümüne bakın (OEK, Yemek, İçecek ve Barınak, s. 158). (Karakterlerin diğer konaklama seçenekleri kasaba dışında kamp yapmak ya da Daran Edermath veya Qelline Kızılyaprak gibi bir çiftçiyi, samanlıklarında kalmaya ikna etmektir.)

Han sahibi, Toblen Taştepe adında kısa boylu, dost canlısı genç bir insandır. Toblen, doğudaki Üçdomuz kasabasının yerlisidir. Keydalin'e zengin olmak için gelmiştir, ancak kısa sürede madencilikten çok han işletmeyi bildiğini fark etmiştir. Yeni kurulan kasaba ona yerleşmek için iyi bir fırsat sunmuştur. Toblen, Kızılizlilerin kasabayı korkuya boğmasına ve kasaba reisi Harbin Wester'ın onları durdurmak için hiçbir şey yapmamasına üzülmektedir. Ancak Kızılizlilerin eşi ve çocuklarına zarar vermesinden korktuğu için ortalığı karıştırmamaya çalışır.

Söylentiler. Ortak salonda biraz vakit geçirmek ve kasaba halkıyla sohbet etmek, karakterlere kasaba içinde ve çevresinde keşfedebilecekleri birçok ipucu sağlar. Han içinde bulunan OOK'ler ve paylaştıkları söylentiler arasında şunlar vardır:

- Narth, yaşlı bir çiftçi: "Şans Mabedi'nin rahibesi Rahibe Garaele birkaç günlüğüne kasabadan ayrıldı, sonra yaralı ve bitkin şekilde geri döndü." (Daha fazla bilgi için "Şans Mabedi" bölümüne bak.)
- Elsa, dedikoducu bir han çalışanı: "Meyve bahçesine bekçilik yapan Daran Edermath eskiden bir maceracıymış." (Daha fazla bilgi için "Edermath Bahçesi" bölümüne bak.)
- Lanar, bir madenci: "Üçdomuz Patikası'nın doğu ucunda ork yağmacıları görülmüş. Kasaba reisi onları kovacak birini arıyor." (Daha fazla bilgi için "Kasaba Reisinin Konağı" bölümüne bak.)
- Trilena, hancının eşi: "Kasabanın marangozu olan Thel Dendrar, bundan onluk önce Kızılizliler dükkânına gelip eşine sarkıntılık yapınca onlara kafa tuttu. Onu öldürdüler. Bunu birçok kasabalı gördü. Kızılizliler cesedini götürdü, şimdi eşi ve çocukları da kayıp." (Kasabalılar bilmese de Kızılizliler onları inlerine götürmüştür.)

- Pip, Toblen'in küçük oğlu: "Qelline Kızılyaprak'ın oğlu Carp, ormanda gizli bir tünel bulmuş ama Kızılizliler onu neredeyse yakalıyormuş." (Daha fazla bilgi için "Kızılyaprak Çiftliği" bölümüne bak.)
- Freda, bir dokumacı: "Kızılizliler kasabadaki her dükkânı rahatsız ediyor ama Keydalin Madenciler Borsası'na dokunmuyorlar. Çünkü borsayı idare eden Halia Dikenköy ile uğraşmak istemiyorlar." (Daha fazla bilgi için "Keydalin Madenciler Borsası" bölümüne bak.)

Bu ipuçları karakterleri Keydalin ve çevresindeki maceralara yönlendirmelidir. Ayrıca handaki herhangi bir OOK, karakterlere Kızılizlilerin kasabanın doğu ucundaki Uyuyan Dev meyhanesini sık kullandığını ve bu baş belalarının ciddi bir sorun olduğunu söyleyebilir.

Barthen'in Erzakları

Barthen'in erzak dükkânı Keydalin'deki en büyük ticaret noktasıdır. Raflarında sırt çantası, döşek, halat ve erzak gibi çoğu sıradan olan malzeme bulunur. Burası gün doğumundan gün batımına kadar açıktır. Barthen'in dükkânında silah veya zırh satılmaz; ancak karakterler buradan diğer macera ekipmanlarını, 25 altından pahalı olanlar hariç olmak üzere satın alabilirler. (OEK, Maceracılık Donanımı, s. 148) Silah veya zırha ihtiyaç duyan karakterler Aslankalkanı Loncası'na yönlendirilir (o başlığa bak).

Dükkanın sahibi Elmar Barthen adında zayıf yapılı ve kelleşmeye başlamış, elli yaşlarında, iyi huylu bir insandır. Ona yardım eden iki genç çırağı vardır (Ander ve Thistle). Bu gençler, Barthen ortada yokken müşterilerle ilgilenir ve arabaların yüklenip boşaltılmasına yardım ederler.

Erzakları Teslim Etmek. Eğer karakterler oyuna "Benimle Keydalin'de Buluş" macera kancasıyla başladıysa görevleri erzak yüklü arabayı Barthen'in dükkânına teslim etmektir. Barthen, anlaşılmış ücreti öder (her karaktere 10 ap) ve araba ile eşyaları teslim alır. Eğer karakterler Gundren Kayaarayan'ın yakalandığını anlatırsa Barthen üzüntü duyar ve grubu onu bulup kurtarmaya teşvik eder. Çünkü Gundren'i bir dost olarak görür ve Keydalin Antlaşması'nın kayıp madeninin yakındaki tepelerde bulunduğu söylentileriyle heyecanlanmıştır. Eğer grup bu bilgileri daha önce Sildar Kışocağı'ndan almamışsa başarılı bir GS 15 Zekâ (Tarih) kontrolü yapan bir karakter, maceranın başındaki "Arka Plan" bölümünün ilk iki paragrafındaki bilgileri hatırlayabilir.

Barthen ayrıca Kayaarayan ailesinden, adları Nundro ve Tharden olan iki kardeş daha bulunduğunu ve bunların şu anda kasabanın dışında bir yerlerde kamp kurduklarını söyler. Barthen onları bu onlukta görmemiştir ve kardeşlerin "her an" yeni erzak almak için geri dönmelerini beklemektedir. Barthen'in bilmediği ise Tharden'in öldüğü ve Nundro'nun madende esir tutulduğudur. Bu konuda daha fazla bilgi için adı "Dalga Yankısı Mağarası" olan 4. bölüme bak.

Barthen'in Haberleri. Eğer karakterler Barthen'e işlerin nasıl gittiğini sorarsa dükkân sahibi Kızılizlilerin herkesi zor durumda bıraktığını, dükkânları haraca bağladıklarını ve kasaba reisinin otoritesini hiçe saydıklarını söyler. Eğer karakterler bu konuda bir şey yapmaya istekli görünürse onlara Kızılizlilerin, Uyuyan Dev meyhanesinin müdavimleri olduğunu söyler.

Edermath Bahçesi

Daran Edermath, bir elma bahçesinin yanında bulunan derli toplu, küçük bir kulübede yaşayan emekli bir maceracıdır. Yüz yaşını çoktan geçmiş, zinde, gümüş saçlı bir yarı-elftir. Uzak Güneydoğu'daki Ejderha Sahili topraklarında uzun yıllar mareşal ve haberci olarak görev yapmış bir savaşçıdır. Emekli olduktan sonra Kışgelmez bölgesine, yani baba ocağının bulunduğu topraklara geri dönmüştür.

Daran, Demir Yemin'in bir üyesidir. Bu topluluk, insanları kötülerin zulmünden korumayı amaçlayan dindar ve tetikte bir topluluktur. Sürekli uyanık kalırlar; kötülüğü yok etmek, adaleti sağlamak ve başkalarını ezmeye ya da zarar vermeye çalışanlardan hesap sormak için hazır beklerler. Daran artık aktif görevde olmasa da Keydalin çevresindeki olayları yakından takip etmektedir. Özellikle bu erdemleri taşıyan maceracılarla haberleşmekten memnun olur.

Daran, Kızılizlilerden endişe duymaktadır ve bir grup maceracının bu haydutlara iyi bir ders vermesini ister. Karakterlere, Kızılizli lideri Camsopa'ya karşı artık birilerinin başkaldırması gerektiğini söyler. Daran, Kızılizlilerin genelde Uyuyan Dev meyhanesinin etrafında takıldığını bilir; ayrıca karakterlere, asıl saklanma yerlerinin kasabanın doğu ucundaki Tresendar Malikânesi'nin altındaki harabe olduğunu da anlatabilir. (Detaylar için "Tresendar Malikânesi" bölümüne bak.)

Görev: Yaşlı Baykuş'ta Hareketlilik. Daran, Keydalin'in kuzeydoğusundaki tepelerde dolaşan bazı madencilerden, Yaşlı Baykuş Kuyusu olarak bilinen harabelerde birilerinin kazı yaptığını duymuştur. Daha da kötüsü, birkaç madenci bölgeden hortlaklar tarafından kovalandıklarını söylemiştir. Daran, maceracılardan Keydalin'den birkaç günlük yürüyüş mesafesindeki bu harabelere gidip orada kimlerin olduğunu ve ne yaptıklarını öğrenmelerini ister. Bu kalıntıların, Netheril adı verilen eski ve büyülü bir imparatorluğa ait bir gözetleme kulesi olduğunu bilir ve orada tehlikeli bir büyünün uyanmış olmasından endişe eder. Eğer grup bu görevi takip ederse, "Yaşlı Baykuş Kuyusu" başlığına bak (sayfa 29).

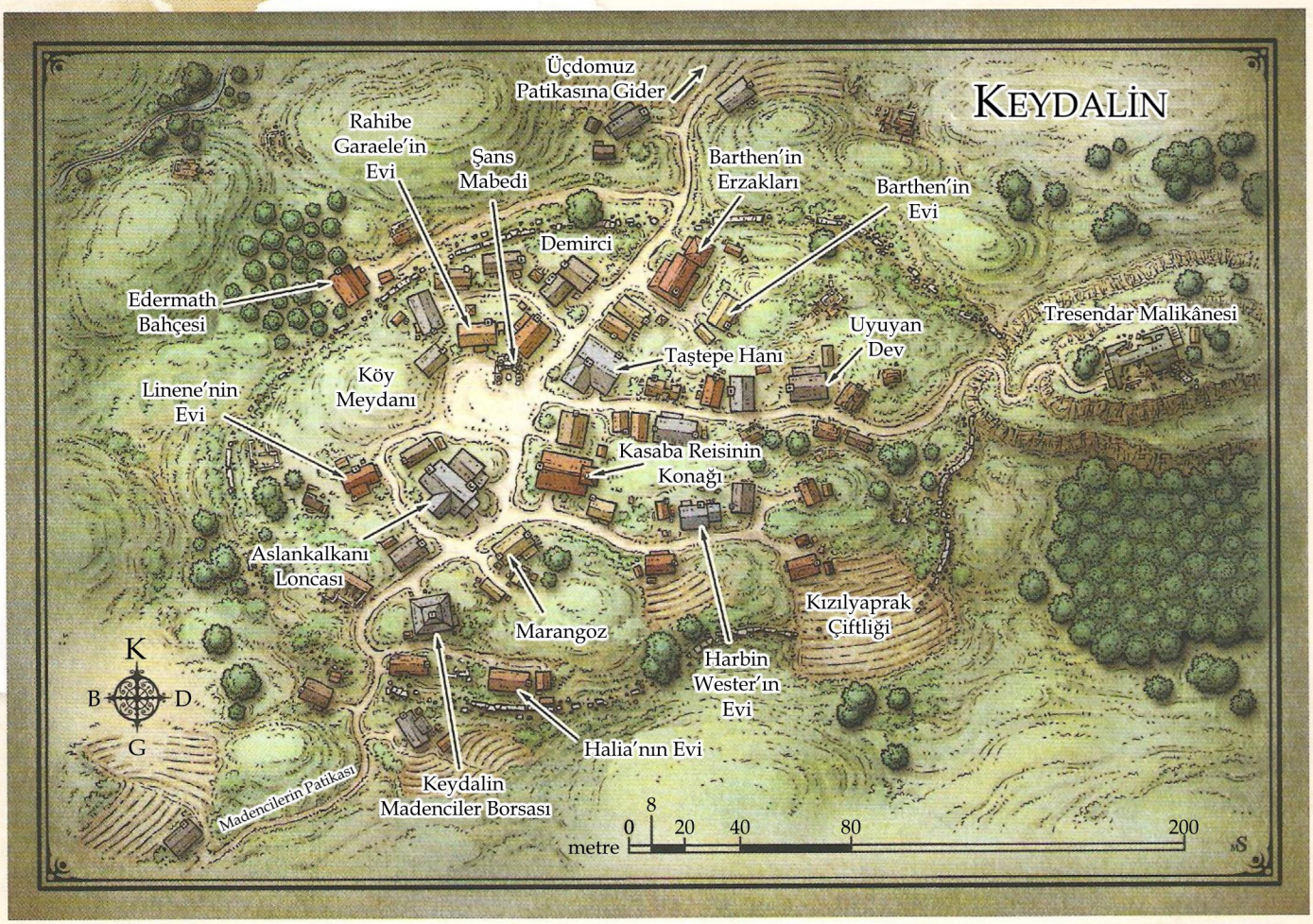
Demir Yemin Grubuna Katılım

Eğer grup Kızılizlilerle ilgilenir ve Yaşlı Baykuş Kuyusu'nu araştırırsa Daran Edermath özel olarak bazı üyelerle konuşarak onları Demir Yemin'e katılmaya davet eder. Özellikle onur ve tetikte olma gibi erdemleri sergileyenlerle ilgilenir. Bir karakter bu teklifi kabul ederse Daran ona "Şöval" unvanını verir.

Aslankalkanı Loncası

> Bu gösterişsiz ticaret merkezinin kapısının üstünde tahtadan bir tabela var. Tabela, üzerine mavi bir aslan boyanmış tahtadan bir kalkan şeklinde.

Bu bina, merkezi, yüz elli kilometreden fazla doğudaki Yartar şehrinde olan Aslankalkanı adlı bir tüccar şirketine aittir. Bölgedeki Keydalin ve benzeri küçük yerleşimlere işlenmiş mallar gönderirler, ancak bu ileri karakol haydut saldırılarından ağır darbe almıştır. Keydalin'e gelmesi gereken en son Aslankalkanı kervanı hiç ulaşmamıştır. (Kayaçene obotları tarafından saldırıya uğramış ve yükü ele geçirilmiştir.)



Keydalin'deki bu şubenin yöneticisi, otuz beş yaşlarında, sivri dilli bir insan kadın olan Linene Grirüzgar'dır. Haydutların Aslankalkanı kervanlarını yağmaladığını bilir, ancak bundan kimin sorumlu olduğunu bilmez.

Dükanın arka odalarından birinde Linene, almak isteyenler için satılık zırhlara ve silahlara sahiptir. (Fiyatlar için OEK, Maceracılık Donanımı, s. 148.) Ancak Linene'nin bazı ilkeleri vardır ve kasaba için tehdit oluşturabileceğini düşündüğü kişilere silah satmaz. Kızılizliler de onun iş yapmayı reddettikleri arasındadır. Karakterleri, bu baş belalarının ciddi bir sorun olduğunu söyleyerek uyarır ve Uyuyan Dev meyhanesine gitmemeleri gerektiğini tavsiye eder.

Kurtarılan Mallar. Eğer karakterler Kayaçene ininin 8. alanında bulunan çalınmış malları geri getirirlerse (veya almadıkları takdirde yerlerini söylerlerse) Linene onlara 50 ap ödül verir ve maceracılara her konuda yardımcı olabileceğini söyler.

KEYDALİN MADENCİLER BORSASI

Madenciler Borsası, yerel madencilerin değerli buluntularını tarttırıp ölçtürdüğü ve karşılığında ödeme aldığı bir ticaret noktasıdır. Kasabada yerel bir lord ya da otorite bulunmadığı için bu yer, aynı zamanda gayriresmî bir kayıt ofisi gibi çalışır; bölgedeki çeşitli akarsu yatakları ve kazı alanları üzerindeki hak iddialarını kayıt altına alır. Keydalin'de gerçek anlamda büyük bir altın hücumu yoktur, ancak çevredeki akarsular ve vadiler, bağımsız madencileri destekleyecek kadar zenginlik barındırır.

Borsa, Keydalin çevresindeki kırsalda sık vakit geçiren insanlarla tanışmak için iyi bir yerdir. Borasyı idare eden kişi hırslı ve hesapçı bir insan kadın olan Halia Dikenköy'dür. Madenciler Borsası'nı kasabanın fiilî yönetim merkezi hâline getirme çabası içinde, sıradan bir tüccardan çok daha fazlası gibi davranır. Aynı zamanda Zhentarim adlı, Kuzey'de servet ve nüfuz yoluyla gizli kontrol kurmaya çalışan güçlü bir örgütün ajanıdır. Halia, Keydalin'i yavaş yavaş kontrolü altına almaya çalışmaktadır ve karakterler ona ters düşmezse değerli bir hamiye dönüşebilir.

Halia, Kayaçene Kalesi'nin yerini bilmez; ancak Kızılizlilerin kendilerine hizmet eden bir obot uşakları olduğunu duymuştur. Bu obotun yerini bilebileceğini söyler ve bu bilgiyi kullanarak karakterleri Kızılizlilerle ilgilenmeye ikna etmeye çalışır.

Görev: Halia'nın İş Teklifi. Eğer Halia, kontrol edebileceğini düşündüğü karakterler tarafından ziyaret edilirse Kızılizlilerin bir sorun olduğunu açıklar. Haydutların Uyuyan Dev meyhanesinin çevresinde takıldığını ve kasabanın doğu ucundaki Tresendar Malikânesi'nin altında bir üsleri bulunduğunu anlatır. Ardından Kızılizli lideri Camsopa'yı ortadan kaldırmaları ve liderin odasında bulunan yazışmaları kendisine getirmeleri karşılığında 100 apteklif eder. Halia'nın gerçek amacı Kızılizli grubunun yönetimini ele geçirmektir ama bu niyetini karakterlerden gizler. Başarılı bir GS 15 Bilgelik (Sezgi) kontrolü, onun gizli amaçları olduğunu fark ettirir.

Zhentarim'e Katılım

Eğer grup Kızılizli liderini ortadan kaldırırsa Halia Dikenköy bazı üyelerle özel olarak görüşerek onları Zhentarim'e katılmaya teşvik eder. Zhentarim'in değer verdiği servet ve güç elde etmek gibi hedefleri paylaşanlarla özellikle ilgilenir. Grup Kızılizli çetesini tamamen yok etse bile Halia arkadaşlar (ve casuslar) kazanmak için bu teklifi yine de yapabilir. Bir karakter kabul ederse, Halia ona Diş unvanı verir.

Kızılyaprak Çiftliği

Kırk beş yaşlarında, bilge bir buçukluk kadın olan Qelline Kızılyaprak, kasabada olup biten her şeyi biliyor gibi görünen, faydacı/yararcı (pragmatik) bir çiftçidir. İyi bir ev sahibidir ve karakterler Taştepe Hanı'nda kalmak istemezlerse onları samanlığına kabul etmeye gönüllüdür.

Carp'ın Hikâyesi. Qelline'in oğlu Carp, on yaşlarında, enerjik ve yaşından beklenmeyecek kadar olgun bir buçukluk çocuğudur. Bir maceracı olma düşüncesine hayrandır ve Tresendar Malikânesi yakınındaki ormanda oynarken çalılıkların arasında gizli bir tünel bulduğunu söyler. Oradayken tünelden çıkan birkaç "iri ve çirkin haydutun" bir çift Kızılizli ile buluştuğunu görmüştür. Onlar Carp'ı fark etmemiştir ama çok yaklaşmışlardır. Carp, haydutların eski malikânenin altında gizli bir inleri olduğunu düşünmektedir. İsterse karakterleri tünele götürebilir ya da yerini tarif edebilir. Bu tünel, Kızılizli sığınağının 8. alanına açılır.

Görev: Meşhini Reidoth. Qelline, Reidoth adında bir meşhininin eski bir dostudur. Karakterlerin Kayaçene Kalesi veya Dalga Yankısı Mağarası gibi belirli yerleri aradıklarını anlarsa onlara Reidoth'u bulup ondan yardım istemelerini önerir. Çünkü "şu topraklarda onun bilmediği bir karış bile yoktur." Qelline, Reidoth'un kısa süre önce, Kışgelmez Ormanı'nın hemen batısındaki Gökgürültüsüağacı adlı kasabanın kalıntılarına doğru yola çıktığını söyler. Bu harabeler, Keydalin'in yaklaşık yüz kilometre kuzeybatısındadır ve karakterlerin kolayca bulabilmesi için onlara yolu tarif eder. Grup bu görevin peşine düşerse, 30. sayfadaki "Gökgürültüsüağacı Harabeleri" bölümüne bak.

Şans Mabedi

Keydalin'in tek tapınağı, yakındaki harabelerden getirilen taşlarla inşa edilmiş küçük bir mabettir. Şans ve iyi talih ilahesi Tymora'ya adanmıştır.

Mabet, Kızılizlileri Keydalin'den kovabileceğine dair umudunu giderek yitiren, bilgili bir mürit olan Rahibe Garaele'in bakımındadır. Genç, inançlı ve gayretli bir elf olan Garaele, eşitliği savunan ve gücün kötüye kullanılmasına gizlice karşı çıkan dağınık bir maceracı ve casus ağı olan Arpçıların bir üyesidir. Arpçılar, despotları ve aşırı güçlenen liderleri, yönetimleri ya da örgütleri engellemek amacıyla diyarın dört bir yanından bilgi toplar. Zayıflara, yoksullara ve ezilenlere yardım ederler. Rahibe Garaele de Keydalin ve çevresinde yaşanan olayları düzenli olarak üstlerine bildirir.

Görev: Sarısaçın Pazarlığı. Yakın zamanda Garaele'nin üstleri ona hassas bir görev vermiştir. Bir büyükitabı hakkında bir soruyu yanıtlaması için Agatha adındaki bir sarısaçı ikna etmesini istemişlerdir. Garaele, Agatha'nın inine kadar gitmiş, ancak yaratık onun karşısına çıkmamıştır.

Garaele, bir aracının Agatha'ya uygun bir hediye olan mücevherlerle süslü gümüş bir tarak götürmesini ve yaratığı, efsanevi büyübaz Nazikyay'a ait büyükitabının yeri hakkında bildiklerini anlatmaya ikna etmesini ister. Rahibe Garaele, Agatha'nın kendini beğenmişliğini okşayabilecek bir karakterin, tarağı bir cevap karşılığında takas edebileceğine inanmaktadır. Bu görevi karakterlere teklif eder ve emeklerinin karşılığı olarak üç adet *onma iksiri* vermeyi vaat eder. Grup bu görevin peşine düşerse, 28. sayfadaki "Tavşankule ve Agatha'nın İni" bölümüne bak.

Arpçılar'a Katılım

Grup, Garaele'in Nazikyay'ın büyükitabının akıbetini öğrenmesine yardım ederse elf, bazı grup üyeleriyle özel olarak görüşerek onları Arpçılar'a katılmaya teşvik eder. Özellikle ağın erdemlerini yansıtan ve bilgi ile gizlilik yoluyla olumlu değişim yaratma arzusu taşıyan kişilerle konuşur. Bir karakter kabul ederse, Rahibe Garaele ona Gözcü unvanını verir.

Uyuyan Dev

Keydalin'in ana caddesinin sonunda bulunan bu bakımsız meyhane, kirli ve tehlikeli bir içki mekânıdır. Burası, Kızılizli baş belalarının sık sık uğradığı bir yerdir ve huysuz bir cüce kadın olan Grista tarafından işletilmektedir. Karakterler burayı ziyaret etmeyi seçerse, "Kızılizli Zorbalar" karşılaşmasını (çarpışmasını) oynat.

Kasaba Reisinin Konağı

Kasaba reisinin binası sağlam taş duvarlara, eğimli bir ahşap çatıya ve arka tarafta bir çan kulesine sahiptir. Ön kapının yanındaki bir panoya Ortak Lisanda yazılmış bir duyuru asılmıştır:
"ÖDÜL - Ejderek Kayalığı yakınlarında orklar! Ork tehdidiyle yüzleşmek isteyenler içeri başvursun." Duyurunun altında kasabanın mührü ve okunaksız bir imza bulunmaktadır.

Keydalin'in işleyen bir yönetimi yoktur, ancak kasaba halkı her yıl bir kişiyi kasaba reisi olarak seçer. Kasaba reisi küçük anlaşmazlıklarda yargıçlık yapar ve tutulması gereken kayıtları muhafaza eder. Mevcut kasaba reisi, Harbin Wester adında insan bir bankacıdır -şişman, kendini beğenmiş yaşlı bir ahmak. Kızılizlilerden tamamen korkmuş durumdadır ve onların: "Sadece bir paralı asker loncası olduklarını ve aslında o kadar da sorun çıkarmadıklarını," iddia etmektedir.

Kasaba reisinin konağının bodrumunda küçük ama kullanışlı bir hapishane vardır. Hapishane iki hücreden oluşur ve hücrelerin anahtarları Harbin'dedir.

Görev: Ork Sorunu. Harbin, gezginlerin Ejderek Kayalığı yakınlarında bir ork grubuyla ilgili sorunlar bildirdiği Üçdomuz Patikası'nın doğusuna gidecek birilerini aramaktadır. Bu sorunla ilgilenebilecek bir gruba 100 ap teklif eder. Grup bu görevin peşine düşerse, 35. sayfadaki "Ejderek Kayalığı" bölümüne bak.

Görev: Kayaçene Kalesi'ni Bulmak. Taştepe Hanı'nda dinlendikten sonra Sildar Kışocağı, kasaba reisinin binasına yerleşir. Beyler İttifakı'nın bir temsilcisi olarak amacı, Keydalin'e adalet ve düzen getirmektir. Bu nedenle kayıp Dalga Yankısı Mağarası'nı bulmak ve Kayaarayan kardeşlerin madeni yeniden işletmeye açmalarına yardım etmek ister. Bölgeye refah gelmesinin kasabayı da medenileştireceğine inanmaktadır.

Sildar ayrıca karakterleri Kayaçene obotları üzerindeki baskıyı sürdürmeye teşvik eder. Eğer grup Kayaçene Kalesi'ni bulup kabilenin şefini yenebilir ya da bölgeden sürebilirse onlara 500 ap

ödül teklif eder. Sildar, grubun kaleyi bulmak için Üçdomuz Patikası çevresindeki topraklarda başka yağmacı grupları arayabileceğini söyler. (3. bölümün "Üçdomuz Patikası" bölümü altındaki "Yaban Çarpışmaları" başlığına bak.)

Görev: Iarno'yu Bulmak. Kasabalılardan birkaç kişiyle konuştuktan sonra Sildar, Beyler İttifakı'nın bir başka üyesi olan Iarno Albrek'in, yaklaşık iki ay önce Keydalin'e geldikten kısa bir süre sonra Tresendar Malikânesi civarını araştırırken kaybolduğunu öğrenir. Sildar, karakterlerden malikâneyi ve çevresini araştırmalarını, Iarno'yu bulup geri getirmelerini ister. Ya da... Ölmüşse, geriye ne kaldıysa. Sildar, Iarno'yu: "Otuzlu yaşlarında, kısa boylu ve koyu sakallı bir insan sihirbaz," olarak tarif eder.

Sildar'ın bilmediği şey ise Iarno'nun Kızılizliler'i kurduğu, onların lideri olduğu ve kimliğini gizlemek için Camsopa takma adını kullandığıdır. (Kızılizliler ona, camdan bir asa taşıdığı için bu adı vermiştir.) Iarno hakkındaki gerçeği öğrendiğinde Sildar, sihirbazın yakalanıp yargılanmak üzere Kışgelmez'e gönderilmesini ister. Iarno'nun akıbeti ne olursa olsun Sildar, Kızılizli tehdidinin ortadan kaldırılması karşılığında gruba 200 ap ödül verir.

Beyler İttifakı'na Katılım

Grup, Kayaçene Kalesi'ndeki obot tehdidini ortadan kaldırır ya da Iarno'nun ihanetini açığa çıkarırsa Sildar Kışocağı bazı grup üyeleriyle özel olarak görüşerek onları Beyler İttifakı'na katılmaya teşvik eder. Eylem yoluyla medeniyetin güvenliğini sağlamaya istekli olanlarla özellikle konuşur. Bir karakter kabul ederse Sildar Kışocağı ona Pelerin unvanını verir.

Tresendar Malikânesi

Bir evden çok bir kaleyi andıran Tresendar Malikânesi, kasabanın doğu kenarında, orman ve sık çalılıklarla çevrili alçak bir tepenin üzerinde yer alır. Kadim malikâne çok uzun zamandır terk edilmiştir, ancak bodrum katları Kızılizli çetesinin bir sığınağına dönüştürülmüştür. Karakterler burayı araştırırsa Kızılizli sığınağının girişini bulurlar.

Kızılizli Zorbalar

Maceracıların Keydalin'e varmasından bir gün ya da biraz sonra Kızılizlilerle bir karşılaşma (çarpışma) kaçınılmaz hâle gelir. Bu birkaç farklı şekilde gerçekleşebilir:

- Karakterler kasabadaki çeşitli OOK'lerle konuştuktan sonra Kızılizlilerle Uyuyan Dev meyhanesinde yüzleşmeye karar verebilirler.
- Karakterler Tresendar Malikânesini araştırmaya karar verir. Bu durumda karşılaşmayı atlayıp doğrudan "Kızılizli Sığınağı" bölümüne geç.
- Karakterler Kızılizlilere hiç ilgi göstermezse çetenin birkaç üyesi onları sokakta bulur ve bir kavga çıkarır. Bu karşılaşmayı, karakterler kasabadaki bir mekândan ayrılırken oynat.

Yüzleşme

Karakterler Kızılizlilerle Uyuyan Dev meyhanesinde yüzleşirse şunu oku:

> Uyuyan Dev, kasabanın doğu ucunda yer alan döküntü bir meyhanedir. Örtülü verandasında tekin görünmeyen dört insan oyalanmaktadır; boş fıçıların üzerine oturmuş ya da duvara yaslanmışlardır. Hepsi kirli kırmızı pelerinler giymektedir ve yaklaşırken size somurtkan bakışlarla bakarlar.
>
> Bunlardan biri yere tükürür. "Bak, bak, bak," diye homurdanır. "Şu gelenlere de bak. Enik sürüsüne benziyor. Ne istiyorsunuz? Bize havlamaya mı geldiniz?"

Eğer Kızılizliler, karakterlerle sokakta karşılaşırsa şunu oku:

> Sokağa geri döndüğünüzde, dört silahlı zorbanın sizi beklediğini görürsünüz. Hepsi kirli kırmızı pelerinler giymiş insanlardır ve elleri silahlarının üzerinde sizi izlerler.
>
> Haydutlardan biri yere tükürür. "Yolunuza devam etme vakti, yabancılar. Eşyalarınızı verin ve defolun."

Hakaret ve sataşmayı istediğin kadar uzatabilirsin. Karakterler bir veya iki tur içinde saldırmazsa Kızılizliler saldırır. Taraflardan hiçbiri baskın yapamaz, çünkü kavga kaçınılmazdır.

Grup dört **Kızılizli zorba**dan oluşur. Eğer üçü yenilirse sonuncusu Tresendar Malikânesi'ne doğru kaçar.

Gelişmeler

Karakterler tarafından yakalanan veya tılsımlanan Kızılizliler faydalı bilgiler verebilir. (Sayfa 20'deki "Kızılizlilerin Bildikleri" kutusuna bak.) Kasaba Reisi Harbin Wester, tüm çete ortadan kaldırılmadan Kızılizlileri mahkûm olarak hapsetmek istemez; ancak karakterler onu ikna ederek ya da korkutarak yakaladıkları esirleri birkaç günlüğüne hapsetmesini sağlayabilirler.

Eğer karakterler haydutları öldürürse kasaba halkının çoğu minnettar olur. Ancak kasaba reisi istisnadır; çünkü Kızılizlilerin misillemesinden korkar. Harbin karakterleri cezalandırmaz ama sorun çıkarmamaları konusunda uyarır.

Deneyim Puanlarını Dağıtmak

Grup Kızılizli zorbaları yenerse 400 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

Oyuncuların Yardıma Mı İhtiyacı Var?

"Kızılizli Zorbaları" karşılaşmasından sonra oyuncuların çetenin geri kalanıyla ilgilenme zamanının geldiğini hissetmesi gerekir. Eğer Kızılizli sığınağını araştırmanın bir sonraki adım olduğu konusunda net değillerse kasabada daha önce tanıştıkları OOK'lerden biri bunu doğrudan söyleyebilir ve onları Tresendar Malikânesine yönlendirebilir. Eğer oyuncular bölgedeki başka izleri takip etmek isterse maceranın 3. bölümüne geçmek ve serserileri bir süreliğine bekletmek de uygundur. Karakterlerin Keydalin'e bir sonraki dönüşlerinde, Kızılizlilerin daha da fazla sorun çıkardığı ve artık onlarla mutlaka ilgilenilmesi gerektiği açıkça gösterilmelidir.

Kızılizli Sığınağı

Kızılizlilerin Keydalin'deki üssü, Tresendar Malikânesinin altındaki bir zindan kompleksidir. Bu yapının bodrumu, tüm bina yıkılmadan önce, malikâne saldırıya uğradığında yiyecek ve suyu güvenli bir şekilde depolamak için kullanılırdı. Bitişiğindeki mezar odası ise Tresendar ailesinin ölen üyeleri için ebedi bir istirahat yeri olarak hizmet verirdi. Kızılizliler daha sonra bu bodrumları kendi amaçlarına uygun hâle getirmiş; köle hücreleri, atölyeler ve koğuşlar ekleyerek kompleksi genişletmişlerdir.

Karakterler araştırmalarına Tresendar Malikânesinden başlarsa zindana 1. alandan girerler. Eğer bunun yerine Carp Kızılyaprak'ın bulduğu gizli tüneli takip ederlerse zindana 8. alandan girerler.

Genel Özellikler

Sığınak, taş döşeli zeminlere ve yontulmuş taş bloklardan yapılmış duvarlara sahip, sağlam inşa edilmiş zindan odalarından oluşur. Kompleksin batı kısmı doğu kısmından daha aşağıdadır ve karakterler ilerledikçe aşağıya inen merdivenlerle karşılaşırlar.

Tavanlar. Aksi belirtilmedikçe geçitler ve odalar 4 metre yüksekliğindedir.

Kapılar. Tüm kapılar demir kulplu, menteşeli ve gömülü kilitlere sahip ahşap kapılardır. Metinde aksi belirtilmedikçe kilitli değildirler. Iarno Albrek (12. alan) ve Mosk adlı bir öcüayı (9. alan), kompleksteki bütün kapıları açıp kilitleyebilen birer demir anahtar taşır.

Kilitli bir kapı, hırsızlık aletleri kullanılarak ve başarılı bir GS 10 Çeviklik kontrolü ile açılabilir. Bir kapı ayrıca başarılı bir GS 20 Güç kontrolü ile kırılabilir.

Gizli Kapılar. Kızılizli Sığınağı haritasındaki bir "S" harfi, gizli bir kapının yerini gösterir.

Gizli kapılar taştan yapılmıştır ve çevredeki duvarlarla bütünleşecek şekilde tasarlanmıştır. Bir karakter, özellikle aramıyorsa ve kapıya en fazla 4 metre uzaklıktaysa gizli kapıyı fark edebilmek için 15 veya daha yüksek bir edilgen Bilgelik (Algı) puanına sahip olmalıdır. Duvarı dikkatlice inceleyen bir karakter ise başarılı bir GS 10 Bilgelik (Algı) kontrolü ile gizli kapıyı bulabilir. Gizli kapılar, gizlenmiş demir menteşeler üzerinde döner ve kilitli değildir.

Işık. Çoğu alan, duvarlardaki askılarda asılı bulunan yağ lambalarıyla parlak biçimde aydınlatılmıştır. Lambalar gerektiğinde birkaç saatte bir yeniden doldurulur.

Kızılizlilerin Bildikleri

Karakterler herhangi bir Kızılizliyi tılsımlar veya başarılı bir şekilde sorgularsa Tresendar Malikânesi'nin altındaki sığınağın yerini ve aşağıdaki bilgileri öğrenebilirler:

- Kızılizlilerin lideri, camdan yapılmış büyülü bir asa taşıdığı için Camsopa adıyla bilinen bir insan sihirbazdır. (Camsopa'nın gerçek adını yalnızca Iarno Albrek ve Kara Örümcek bilir.) Camsopa'nın odası kalenin batı ucundadır (11. ve 12. alanlar).
- Kara Örümcek adıyla bilinen gizemli bir kişi, bilinmeyen sebeplerle maceracıları bölgeden uzaklaştırmaları ve yerel halkı korkutmaları için Kızılizlileri kiralamıştır. Kara Örümcek, Kızılizlileri güçlendirmek ve onlara kas gücü sağlamak amacıyla birkaç öcüayı göndermiştir (9. alan).
- Kompleksin alt bölümü korkunç bir "göz canavarı" tarafından korunmaktadır (8. alan).
- Kızılizliler, "eski mezar odalarının yakınındaki" bir hücre bölümünde birkaç tutsak tutmaktadır. Bu bölge iskeletler tarafından korunmaktadır (4. ve 5. alanlar).

1. Mahzen

Malikâne arazisinde yapılan herhangi bir araştırma buranın terk edilmiş olduğunu gösterir. Ancak çok sayıda ayak izi büyük bir mutfağın harabelerinin hemen yanındaki taş bir merdivene doğru gitmektedir. Merdivenin dibinde, ardında bir mahzen bulunan kilitsiz bir kapı vardır.

Karakterler kapıyı açtığında şunu oku:

> Kapı, büyük bir mahzenin altı metre üzerinde bulunan iki metre genişliğinde bir sahanlığa açılıyor. Sağda ve soldaki iki kısa merdiven, önce taş bir sahanlığa, ardından taş zemine doğru iniyor. Kuzeyde, merdivenlerin altında başka bir kapı duruyor. Odanın batı kısmını taştan, büyük bir su sarnıcı kaplıyor ve duvarların kenarları fıçı ve varillerle çevrili.

Bu oda, eski bir malikânenin altında bulunması beklenen türden geniş bir erzak odası, yani kiler gibi görünmektedir. Kızılizlilerin, operasyon üslerini gizli tutmak istediklerinden, taze erzaklarla dolu fıçılar dışında burada varlıklarını ele veren hiçbir şey yoktur.

Fıçılarda tuzlanmış domuz ve sığır eti, un, şeker, elma ve bira bulunur. Fıçıları yerlerinden oynatarak ayrıntılı biçimde aramak gürültülü bir iştir ve 2. alandaki Kızılizlilerin dikkatini çeker.

Sarnıç. Bu dikdörtgen su deposu temiz, soğuk ve taze suyla doludur. Derinliği 4 metre, kenarları ise çevredeki zeminden 60-70 cm daha yüksektir (yani sarnıcın tabanı oda zemininden yaklaşık 3,5 metre aşağıdadır). Eski malikânenin çatısından gelen su boruları sarnıcı doldurur.

Sarnıcın güney duvarına bağlanmış, suyun yüzeyinin yaklaşık 60-70 cm altında duran bir ipe asılı su geçirmez bir çanta bulunmaktadır. Çanta suyun üzerinden görünmez, ancak başarılı bir GS 15 Bilgelik (Algı) kontrolü veya uzun bir sopayla sarnıcı yoklayan bir karakter tarafından veya sarnıca atlayan bir karakter tarafından otomatik olarak bulunabilir. Çantanın içinde değerli eşyalar vardır (bkz. "Ganimet").

Gizli Kapı. Odanın güneybatı köşesinde bir gizli kapı bulunur. Gizli kapılar hakkında daha fazla bilgi için "Genel Özellikler" bölümüne bak.

Gelişmeler

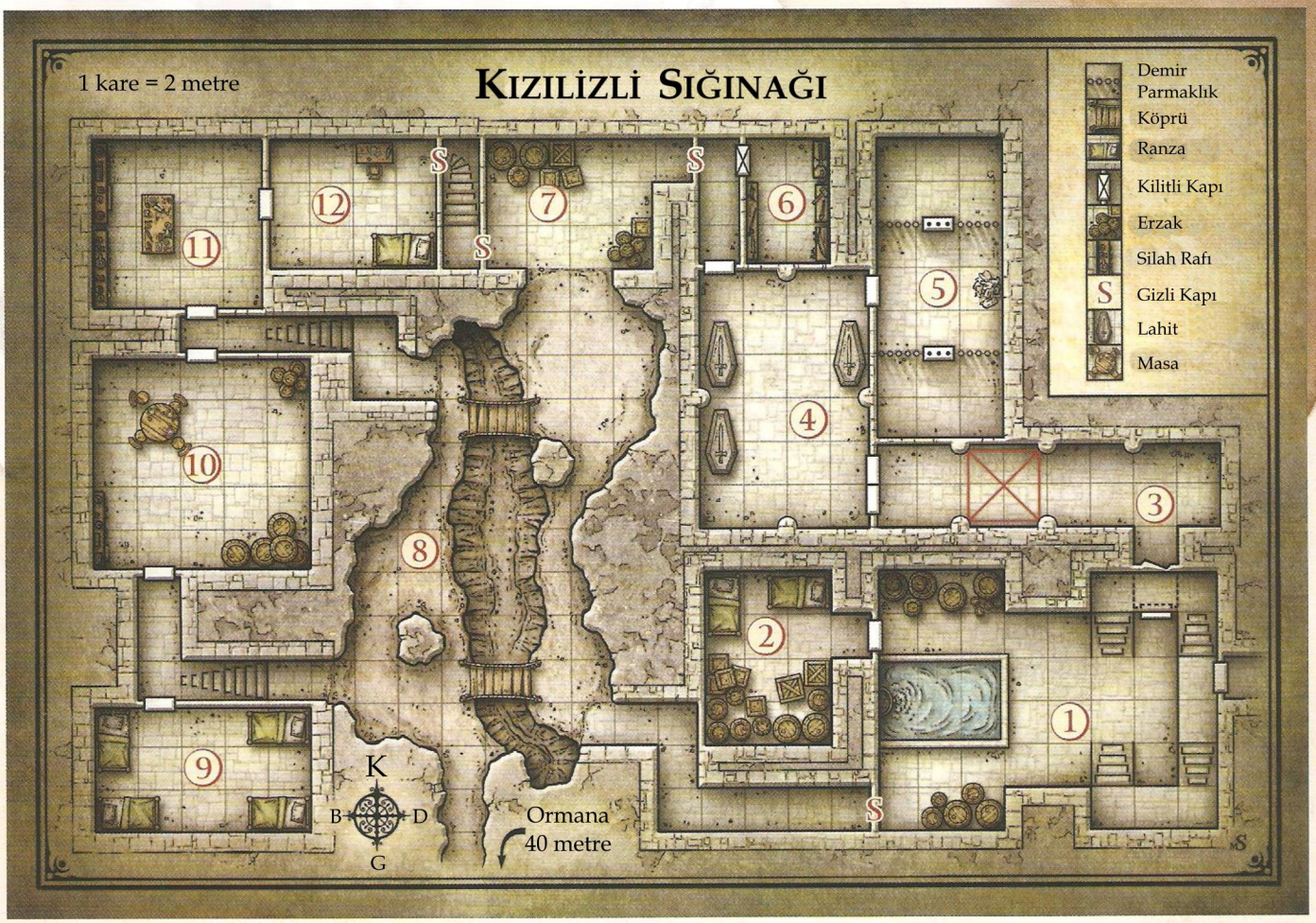
Bu alanda canavar ya da kötü karakter bulunmaz; ancak karakterler burada çok fazla gürültü çıkarırsa 2. alandaki Kızılizliler bunu fark eder. Bunun üzerine sessizce odaya girerler ve karakterler onları duyamazsa onları baskına uğratırlar (OEK, Baskın, s. 189). Eğer çatışma bu odada yaşanır ve iki Kızılizli yenilirse son kalan Kızılizli kaçarken gizli kapının yerini açığa çıkarabilir.

Ganimet

Sarnıçta gizlenmiş çanta su geçirmezdir ve içinde bir tane *onma iksiri*, bir tane *görünmezlik iksiri*, 50 ap ve bir parça temiz, yolculuk için kullanılacak kıyafetler vardır. Bu Iarno'ya ait, acil bir durumda kaçmasına yardımcı olacak bir kaçış çantasıdır.

2. Koğuş

Kızılizlilerin insan üyelerinin çoğu Keydalin'de yaşar. Bu oda, kasabadaki madencilerden ve kürk tüccarlarından haraç topladıktan sonra bir süre ortadan kaybolup dinlenmek için kullanılan bir yerdir.



Burası, yaşanabilecek hale getirilmiş bir depo odası gibi görünüyor. Kapının yakınındaki duvara dayalı iki adet ranza bulunuyor; odanın güney yarısını ise variller ve sandıklar dolduruyor.

Bu odada üç **Kızılizli zorba** dinlenmektedir. Eğer 1. Alandan gelen çok fazla gürültü duyarlarsa (yüksek sesle konuşmalar veya fıçıların yuvarlanması gibi) kendilerini bir çatışmaya hazırlar ve içeri girenleri hazırlıksız yakalamaya (baskına uğratmaya) çalışırlar.

Buradaki variller de 1. alandakilere benzer erzaklar içermektedir.

Ganimet

Üç Kızılizlinin de kemer keseleri vardır. Birincinin kesesinde 16 gp ve 7 ap, ikincinin kesesinde 12 gp ve 5 ap, üçüncünün kesesinde 15 ep ve her biri 10 ap değerinde iki lal taşı bulunur. Bunlara ek olarak, ranzalara asılmış üç kirli kızıl pelerin vardır.

Deneyim Puanlarını Dağıtmak

Grup Kızılizli zorbaları yenerse 300 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

3. Tuzaklı Koridor

Bu alan, Tresendar Malikânesi'nin eski mahzeninin bir parçasıdır. Kızılizliler, taş zeminin altındaki toprağı kazarak gizli bir çukur tuzağı oluşturmuşlardır.

Bu kasvetli koridorun taş döşemelerini kalın bir toz tabakası kaplıyor. Duvarlar, her dört metrede bir sahte (süs amaçlı) sütunlarla süslenmiş. Koridorun batı ucundaki çift kanatlı kapılar, zamanla yeşile dönmüş bakır levhalarla kaplanmış. Kapıları, hüzünlü bir meleği tasvir eden kabartma bir oyma süslüyor.

Koridorun ortasındaki çukur tuzağı, kırılabilir ahşap kirişlerin üzerine yerleştirilmiş gevşek taş levhalardan oluşan sahte bir zeminle gizlenmiştir. Bu taşlar ve kirişler, 50 kilogram veya daha fazla ağırlık altında çöker. Koridorda tuzak arayan bir karakter, başarılı bir GS 15 Bilgelik (Algı) kontrolü ile örtülü çukuru fark edebilir. Başarılı bir kontrol ayrıca çukurun kuzey ve güney taraflarında bulunan dar çıkıntıları da ortaya çıkarır. Bu çıkıntılardan birini kullanarak çukurun etrafından dolaşmaya çalışan bir yaratık, başarılı bir GS 10 Çeviklik (Akrobasi) kontrolü yapmak zorundadır.

Bir yaratık tuzağı tetiklerse veya çukurun kenarından dolaşırken Akrobasi kontrolünde başarısız olursa kenara tutunabilmek için bir GS 15 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa 8 metre aşağıdaki çukurun toprak zeminine düşer, 2z6 sersemletici zarar alır ve yere düşer (yere devrilmiş).

Deneyim Puanlarını Dağıtmak

Grup çukur tuzağından kaçınmayı başarır veya tuzaktan sağ çıkarsa 100 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

4. Tresendar Aile Mezarlığı

Çok uzun zaman önce yok olup gitmiş Tresendar ailesinin ileri gelenleri bu anıt mezara defnedilmişti.

Bu tozlu mezar odasında üç büyük taş lahit var. Her lahitin önünde, paslı zincir zırh parçaları giymiş bir insan iskeleti yaslı. Duvarlardaki sahte sütunlar, dallarını açmış meşe ağaçları şeklinde oyulu. Güneydoğu köşesindeki çift kanatlı kapılar, kararmış bakır levhalarla kaplı.

Canlandırılmış üç **iskelet** 5. alana veya 6. alana açılan kapılardan herhangi birine 4 metreden fazla yaklaşan her yaratığa saldırır. Ancak şu iki durumdaki yaratıklara saldırmazlar: Kızılizlilerin kızıl pelerinlerinden birini giyenler veya "Illefarn" parolasını söyleyenler. (Illefarn, bir zamanlar Kılıç Sahili'nin büyük bölümüne yayılmış kadim bir elf ulusunun adıdır.)

Her lahitin taş kapağı, içinde yatan kişiyi tasvir edecek şekilde oyulmuştur: Biri kadın, ikisi erkek olmak üzere üç soylu insan. Lahitler açılırsa içlerinde çoğunlukla çürümüş kemikler ve giysi parçaları bulunur; ancak "Ganimet" başlığına da bakın.

Gelişmeler

Bu odada çıkan bir savaş, 5. alandaki Kızılizlileri yaklaşan tehlikeye karşı uyarır.

Ganimet

Her lahitin içindeki kemiklerin arasında platin bir imza/mühür yüzüğü bulunur. Her bir yüzük 50 ap değerindedir.

Deneyim Puanlarını Dağıtmak

Grup iskeletleri yenerse 150 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

5. Köle Hücreleri

Son iki aydır Kızılizliler, civardaki gezginleri kaçırmakta ve onları köle olarak satılana kadar bu hücrelerde tutmaktadır.

Bu uzun oda üç bölüme ayrılmış; kuzey ve güney kısımlarını demir parmaklıklar kapatıyor. Bu hücrelerin zemininde kirli saman yığınları var, menteşeli kapıları ise zincirler ve asma kilitlerle sağlama alınmış. Güney hücresinde dağınık görünümlü iki insan kadın, kuzey hücresinde ise insan bir oğlan var. Hepsi sade gri tunikler giyiyor ve boyunlarına da demir tasmalar takılı.

Uzak duvarın dibinde gelişigüzel yığılmış bir kıyafet yığını gözünüze çarpıyor.

Burada iki **Kızılizli zorba**, kızıl pelerinleriyle nöbet tutmaktadır. Gerçi zamanlarının çoğunu çaresiz esirlerle ("Esirler" başlığına bak) alay ederek geçirirler. Eğer 5. alanda* savaş sesleri duyarlarsa kapının yanındaki duvar boyunca mevzilenir ve içeri girenleri pusuya düşürmeye (baskına uğratmaya) çalışırlar. Esirler korkudan yardım çağırmaya cesaret edemezler.

Kenardaki giysi yığını geçen iki ay içinde burada tutulan çeşitli esirlere aittir ve yığının büyüklüğünden anlaşıldığına göre en az bir düzine insan burada esir olarak tutulmuştur.

Hücre Kapıları. Hücre kapılarının kilitleri basittir. Hırsızlık aletleriyle ve başarılı bir GS 10 Çeviklik kontrolü ile açılabilir. Ya da zor kullanılarak başarılı bir GS 22 Güç kontrolü ile kırılabilir.

Esirler

Burada üç insan köylü **(sıradan birey)**, yani Mirna Dendrar ve onun on üç yaşındaki oğlu Nars ile on sekiz yaşındaki kızı Nilsa esir olarak tutulmaktadır. Kızılizliler birkaç gün önce Mirna'nın eşi Thel Dendrar'ı, kendilerine kafa tuttuğu için öldürmüşlerdir. (Cesedi 8. alanda bulunabilir.). Aynı gece aile Keydalin'deki evlerinden kaçırılarak buraya getirilmiştir. Kızılizliler onları köle olarak satmayı planlamaktadır.

Dendrarlar kurtarıldıkları için minnettardır, ancak Kızılizli sığınağı hakkında çok fazla bilgiye sahip değillerdir. Sadece bu baş belalarının liderlerinin bir sihirbaz olduğunu bilirler (ne onu görmüş ne de adını duymuşlardır) ve yanında "büyük, tüylü, kulakları büyük yaratıkların" (öcüayılar) çalıştığını görmüşlerdir.

Yan Görev: Mirna'nın Aile Yadigârı. Ailesinin verecek hiçbir ödülü olmasa da Mirna, bir aile yadigârının yerini bildiğini söyler. Gençliğinde, Gökgürültüsüağacı Kasabası hortlaklar tarafından istila edilince ailesiyle beraber kaçmak zorunda kalmıştır. Ailesinin bitki ve simya dükkânında, bir rafın altında gizlenmiş zümrüt bir kolye bulunmaktadır. Geri dönüp almak için hiçbir zaman cesaret edememiştir. Dükkân, Gökgürültüsüağacı'nın güneydoğu kısmındadır. Eğer karakterler Gökgürültüsüağacı harabelerini keşfetmeye karar verirse maceranın 3. bölümüne bak.

Deneyim Puanlarını Dağıtmak

Eğer grup Kızılizlileri yenerse 200 DP grup üyeleri arasında eşit olarak bölüştürülür. Eğer Dendrar ailesi sağ salim kasabaya geri dönerse 100 DP grup üyeleri arasında eşit olarak bölüştürülür.

6. Cephanelik

Bu odanın kapısı dışarıdan kilitlidir. Kilitli kapının karşısında 7. alana açılan bir gizli kapı bulunur. Kilitli kapılar ve gizli kapılar hakkında daha fazla bilgi için "Genel Özellikler" bölümüne bak (sayfa 20).

Bu odanın duvarları silah raflarıyla dolu. Silahlar arasında mızraklar, kılıçlar, arbaletler ve oklar var. Kapının yanındaysa kancalara asılmış bir düzine kirli, kırmızı pelerin görüyorsunuz.

Kızılizliler yakın gelecekte sayılarını artırmayı planlamaktadır, bu yüzden silah ve zırh depolamaktadırlar.

Silah raflarında on iki mızrak, altı kısa kılıç, dört uzun kılıç, altı hafif arbalet ve her biri yirmi arbalet oku taşıyan sekiz sadak bulunmaktadır.

7. Depo ve Çalışma Alanı

Bu odada Kızılizliler çalıp çırptıkları malları kaydederler ve bundan sonra ya güneydeki mağara üzerinden sevk ederler ya da sığınak içinde depolamak üzere paketlerler.

*Yazım hatası olmasın? 4. alan olmasın?

Bu alan büyük, doğal bir mağaranın kuzey ucunda yer alıyor; ancak duvarları, işlenmiş taş bloklarla ve zemini, düzgün döşenmiş taşlarla döşeli. Duvarların yanına birkaç varil konulmuş; ayrıca çok sayıda boş sandık, kutuların içine konulacak saman, çekiçler, levye ve çiviler var.

Mağara güney yönünde devam ediyor. Daha büyük mağaranın içine açılan birkaç geçit ve zeminde derin bir çukur ya da yarık olduğunu belli belirsiz seçebiliyorsunuz.

Bu odada iki gizli kapı vardır; biri 6. alana, diğeri 12. alana açılır. Gizli kapılar hakkında daha fazla bilgi için "Genel Özellikler" bölümüne bak (sayfa 20).

GANİMET

Buradaki eşyaların çoğu değerli değildir; ancak içlerinde otuz adet kunduz postu (her biri 2 ap) bulunmaktadır. Bunlar birkaç gün önce Üçdomuz Patikası'nda yolculuk yapan bir kervandan yağmalanmıştır.

8. YARIK

Karakterler buraya üç yoldan biriyle ulaşırlar: 1. alandaki tünel, 7. alandaki depo odası ya da güneydeki, kaba oyulmuş geçit ki bu geçit (tünel) haritanın yaklaşık kırk metre dışında devam eder ve Tresendar Malikânesi'nin güneyindeki ormanda dışarı açılır. Bu geçit, görünmeden Keydalin'e insan ya da mal sokup çıkarmak için mükemmel bir yoldur ve bu yüzden köle tacirleri ve hırsızlardan oluşan bir çete için idealdir.

Soğuk bir esinti bu büyük doğal mağarayı dolduruyor; beraberinde çürüyen etin hafif kokusunu alıyorsunuz. Bir yarık mağarayı ikiye bölüyor ve yerdeki bu karanlık ağzın, sekiz metre yüksekliğindeki tavana destek olan iki kaba taş sütunla çevrili olduğunu görüyorsunuz. Yarığın üzerinden iki kemerli tahta köprü geçiyor.

Bu mağaranın koruyucusu bir **hiçik**tir -et yemeye aç, akıl sağlığını yitirmiş bir yeraltı yaratığı. Yarığın yaydığı zayıf bir büyüsel etki tarafından buraya çekilen yaratık, Kızılizliler burayı ele geçirdiğinde zaten buradaydı. Iarno, yaratıkla bir anlaşma yapmayı başarmış, ona hazine ve ara sıra taze et vermek karşılığında davetsiz misafirlere karşı bekçilik yapmasını sağlamıştır. Yine de hiçik güvenilmezdir.

Hiçik, iki köprünün batı uçlarının yakınında dolanır. Mağaraya giren davetsiz misafirleri fark ederse büyük taş sütunlardan birinin arkasına saklanır ve "Garip Sezgi" yeteneğini (yaratığın bilgi kutusuna bakın) kullanarak onların sırlarını öğrenmeye çalışır.

Hiçik telepatiyle iletişim kurar. Eğer fark edilirse pazarlık yapmayı tercih eder ve yeterli bir teşvik karşılığında Kızılizlilere ihanet etmekten çekinmez; örneğin yiyecek getirme sözü gibi. Hiçiği canlandırırken fısıltılı bir ses kullanmayı ve araya delice kahkahalar ile anlamsız mırıldanmalar serpiştirmeyi düşün. Ayrıca yaratığın aslında konuşmadığını, bunun yerine karakterlerin zihinlerine iğrenç fısıltılar ve yemek talepleri gönderdiğini belirt. Hiçik, Kızılizlilerin bildiği her şeyi bilir; "Kızılizlilerin Bildikleri" kutusuna bak (sayfa 20).

Köprüler. Bu köprüler tahta kalaslardan yapılmıştır ve korkulukları yoktur. Güneydeki köprü, yaklaşık 20-25 kilogramdan fazla ağırlık taşıyan bir yaratık üzerinden geçtiğinde çökecek şekilde tuzaklanmıştır. Köprünün yanında duran bir karakter, başarılı bir GS 15 Zekâ (Araştırma) kontrolü ile yapının kusurlu olduğunu anlayabilir. Herhangi bir yaratık bir eylem kullanarak köprünün iki ucundan birini yerinden çıkarabilir ve köprüyü yarığın içine yıkabilir.

Yarık. Bu dik kenarlı yarık 2 ila 4 metre genişliğinde ve 8 metre derinliğindedir. Pürüzlü duvarları, tırmanma kontrolü gerektirmeden tırmanılabilir. Yarığa düşen bir yaratık 2z6 sersemletici zarar alır ve zorlu arazi sayılan [OEK, Zor (Zorlu) Arazi, s. 182] molozların arasında yere düşer.

Yarığın tabanı doğal olmayan bir soğukluk hissi verir. *Büyüyü tespit et* büyüsü ile incelendiğinde yarığın zayıf bir çürütücü ayla yaydığı ortaya çıkar. Bu büyü, yarıktaki tüm organik maddelerin normalden iki kat yavaş çürümesine neden olur.

Şu anda kırık kemikler ve iyi kemirilmiş kalıntılar arasında yatan şey Keydalin'in marangozu Thel Dendrar'ın yarı yenmiş cesedidir. Haydutlar cesedi hiçiğe yemek olarak burada bırakmıştır.

GANİMET

Hiçik hazinesini yarığın dibindeki kuzey köprüsünün altındaki bir oyukta saklanan yıpranmış ahşap bir sandıkta tutmakadır. Sandık yukarıdan görülemez, ancak yarığa inen bir karakter için açıkça ortadadır. Sandığın içinde

Hiçik

160 gp, 120 ap, beş malakit (her biri 15 ap değerinde), iki *onma iksiri* ve bir *alamet büyüsü parşömeni* vardır.

Sandıkta gümüş kakmalı kınıyla birlikte bulunan bir *+1 uzun kılıç* vardır. Kılıcın üzerinde "Pençe" adı yazılıdır ve kabzası kanatlarını açmış bir yırtıcı kuş şeklinde işlenmiştir. Bu kılıç bir zamanlar "Kara Şahin" olarak bilinen ve büyük bir şövalye olan Aldith Tresendar'a aitti. GS 15 Zekâ (Tarih) kontrolünde başarılı olan bir karakter bu efsaneyi hatırlar.

Sir Aldith, malikânenin altındaki gizli mağaralardan saldıran orklara karşı savaşırken burada ölmüştür. Pençe, hiçik tarafından bulunana kadar burada kayıptı.

Deneyim Puanlarını Dağıtmak

Grup hiçiği yenerse veya onunla bir ateşkes yaparsa 450 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

9. Nöbetçi Odası

Bir karakter bu kapıyı dinler ve başarılı bir GS 10 Bilgelik (Algı) kontrolü yaparsa obot dilinde birkaç kaba sesin aşağılayıcı emirler verdiğini duyar. Örnekler arasında "Yeri yala!" ve "Köpek gibi yuvarlan!" bulunur. Buradaki öcüayılar, obot kölelerine zorbalık yapmaktadır.

Bu odada, gelişigüzel yapılmış dört ahşap ranza görüyorsunuz; üzerlerinde yığılmış battaniyeler ve etrafa saçılmış kirli tabaklar var. Hava, yıkanmamış bedenler ve çürümüş et kokusuyla ağırlaşmış durumda. Üç uzun, tüylü insanımsı yaratık bu karmaşanın içinde uzanmış, eğlence olsun diye kendilerine kölelik eden zavallı bir obota emirler yağdırıyor. Aniden ortaya çıkmanız obotun kendinden geçip bayılmasına neden oluyor.

Burada üç **öcüayı** ve bir **obot** vardır. Obot, ki adı Pısık'tır, karakterleri görünce bayılır; ancak başka bir yaratık bir eylem kullanarak onu ayıltabilir. Aksi halde Pısık 1z10 dakika boyunca bilinçsiz durumda kalır.

Bu öcüayılar Kara Örümcek için çalışmaktadır ve Iarno, Kızılizliler ile Keydalin halkını daha kolay kontrol altında tutsun diye gönderilmişlerdir. Liderin adı Mosk'tur. Her iki gözü de sağlam olmasına rağmen mücevherli bir göz bandı takar. Mosk bunu şık bulduğu için takmaktadır.

Bu öcüayılar Kızılizlilerin insan üyelerinden uzak durur. Eğer karakterler başka yerlerden alınmış kızıl pelerinler giyiyorsa öcüayılar onların Iarno'ya hizmet ettiğini varsayar. Kurnaz karakterler bu sayede onları zindanın başka yerlerinde olan "hainleri" veya "sahtekârları" ortadan kaldırmaya ikna edebilir. Eğer oyuncuların bu konuda iyi rol yapmadıklarını düşünürsen konuşmayı yapan asıl karakterin GS 15 Karizma (İkna) kontrolü yapmasını isteyebilirsin.

Pısık'ı Oynamak

Obot Pısık, grup için bir tehdit değildir. Öcüayılar tarafından korkutulmuş, ezilmiştir ve kendisinden güçlü biri gelene kadar onların emirlerine uyar.

Savaş sırasında bilinci yerine gelirse saklanır ve dövüşten kaçar. O kadar korkaktır ki dövüşmesi emredilirse saldırıları dezavantajla yapar (OEK, Avantaj ve Dezavantaj, s. 173).

Pısık, Kızılizli sığınağının genel düzenini, gizli kapılarını ve tuzaklarını bilir. Bu bilgileri vermek aklına gelmez ancak sorulursa veya bir şekilde teşvik edilirse gruba yardımcı olmak amacıyla hatırlayabildiği kadarını anlatır. Bazı detaylar kafa karıştırıcı veya karışık olabilir. Nihayetinde o bir obottur. Çok şey beklememek lazım.

Öcüayılar ortadan kaldırılırsa Pısık kendini gruba sevdirmeye çalışır. Kayaçene Kalesi'ne giden yolu hatırlamaz ama kuzeyde, ormanda olduğunu bilir. Ayrıca Kayaçene obotlarının Keydalin civarında devriye gezdiğini söyler ve kale hakkında daha çok bilgi almak için karakterlere bu devriyelerden birini yakalamalarını tavsiye eder.

Karakterler Pısık'ı bir süre yanlarında tutmak isteyebilir. Pısık'ı bir grup üyesi olarak oynamak için "OOK Grup Üyeleri" bilgi kutusuna bak (sayfa 11).

Gelişmeler

Öcüayılar, Kızılizli sığınağında Dalga Yankısı Mağarası'nın yerini bilen tek kişilerdir. Ancak karakterlerden çok Kara Örümcek'ten korktukları için bu bilgiyi gönüllü olarak vermezler.

Öcüayılar Kayaçene Kalesi'nin yerini de bilirler, fakat yine bu bilgiyi kolayca paylaşmazlar. Yakalanan bir öcüyayıyı sorgulayan bir karakter başarılı bir GS 15 Karizma (Korkutma) kontrolü ile bu bilgiyi ondan zorla alabilir.

Ganimet

Mosk, 33 gp içeren bir kemer kesesi taşır ve yarı değerli taşlarla süslenmiş siyah deri bir göz bandı takar (50 ap). Ayrıca Kızılizli sığınağındaki tüm kapıları kilitleyip açabilen demir bir anahtarı vardır.

Deneyim Puanlarını Dağıtmak

Grup öcüayıları yenerse 600 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

10. Ortak Salon

Bu alan, Kızılizlilerin karargâhı ve toplantı odası olarak kullanılmaktadır. Görüşülecek resmi bir iş olmadığında ise kalenin nöbetçileri görev dışındayken burada dinlenebildikleri için aynı zamanda bir ortak salon olarak kullanılır.

Bir karakter kapıyı dinler ve başarılı bir GS 10 Bilgelik (Algı) kontrolü yaparsa içerideki zorbaların aşık oyunu oynadıklarını duyar. Bu, önce gizemli bir takırtı sesi, ardından bağırışlar ve inlemeler sonra da bahisler ödenirken yükselen ani bir ses karmaşası şeklinde duyulur. Karakterler odaya aniden dalarsa içeridekileri otomatik olarak baskına uğratırlar.

Bu büyük odada birkaç yıpranmış masa ve oraya buraya yerleştirilmiş birkaç sandalye var. Kahverengi ve kırmızı kumaşlarla süslenmiş duvarların önünde ahşap sıralar görüyorsunuz; ayrıca buralara birkaç bira fıçısı da dayandırılmış ve bu fıçılara musluklar takılmış durumda.

Kızıl pelerinler giyen sert görünüşlü dört insan savaşçı masalardan birinin etrafında toplanmış. Masanın üzerine yığılmış bir miktar para ve çeşitli süs eşyaları gözünüze çarpıyor.

Karakterler içeri girdiğinde dört **Kızılizli zorba** içki içip aşık oyunu oynamaktadır. Oyun, çoğun seferde olduğu gibi tatsız bir kavgaya dönüşmek üzeredir. Zarlar hilelidir ve doğal olarak zarların sahibi olan zorba kazanmaktadır. Dördü de fazlasıyla içmiştir ve zehirlenmiş durumdadır (OEK, Zehirlenmiş, s. 292).

Kızılizliler, kızıl pelerin giyen karakterlerin sahtekâr olduğunu hemen anlarlar. Ancak laf ebesi olan karakterler karakterler, özellikle oyuna katılmayı teklif ederlerse kendilerini yine de "yeni üyeler" olarak tanıtmayı başarabilirler. Oyuncuların aldatmacayı rol yaparak yeterince iyi canlandırmadığını düşünürsen konuşmanın çoğunu yapan karakterden Kızılizlileri kandırmak için başarılı bir GS 10 Karizma (Aldatma) kontrolü isteyebilirsin.

Ganimet

Odadaki tüm servet, oyunda bahis yapıldığı için masanın üzerindedir. (Masayı devirmek veya düşmanların tüm ganimetini birbirine karıştırmak, onları kısa bir süreliğine oyalamanın harika bir yoludur.) Toplamda 75 bp, 55 gp, 22 ep, 15 ap ve üzerine küçük bir yakut yerleştirilmiş altın bir küpe (30 gp) vardır.

Deneyim Puanlarını Dağıtmak

Grup bu odadaki Kızılizlileri yenerse 400 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

11. Sihirbazın Çalışma Odası

Başarılı bir GS 15 Bilgelik (Algı) kontrolüyle bu odanın iki kapısından da hafif fokurdama ve damlama seslerinin geldiği duyulabilir.

> Bu oda bir sihirbazın çalışma odası gibi görünüyor. Bir fare zeminde koşturuyor ve imbikler, damıtma kapları, damıtma sarmalları ve diğer simyasal aygıtlarla dolu büyük bir çalışma masasının altına kaçıyor. Bütün bu düzenekler hem fokurduyor hem de kaynıyor. Kitap raflarıysa tomar tomar parşömenler ve tuhaf görünümlü kitaplarla dolu.

Iarno, davetsiz misafirlere karşı gözcülük etmesi için fare iptaşını burada bırakmıştır. Fare, efendisiyle telepatik bir bağ paylaşır ve davetsiz misafirleri fark eder etmez Iarno'ya kısa bir uyarı mesajı gönderir. Fare 8 metre hızla hareket eder; ZS'si 10'dur, 1 can puanı vardır ve etkili bir saldırısı yoktur. Fare öldürülürse ortadan kaybolur.

Karakterler fareye zarar vermezlerse fare meraklı veya açmış gibi onların peşine takılır. Hatta kendisini besleyen bir karaktere karşı sevgi gösterisinde bile bulunabilir; ancak sadakati tamamen Iarno'ya aittir.

Kitaplar ve Notlar. Iarno, iksir hazırlama ve simyasal karışımlar üretme sanatında ustalaşmaya çalışmaktadır. Odaya dağılmış kitaplar ve notlar simya üzerine temel metinlerdir. Arkış konusunda yetkin olan herhangi bir karakter, Iarno'nun düzeneklerini *görünmezlik iksirleri* hazırlamak için kurduğunu anlayabilir; gerçi şimdiye kadar başarılı olamamıştır.

Kitaplar arasında Cüce dilinde yazılmış bir cilt de vardır. Urmon adındaki bir maceracının günlüğü olan bu eser, Kayıp Keydalin Madeni'nin ve Büyüler Ocağı'nın tarihini anlatmaktadır. (Bunu daha önce yapmadıysan "Arka Plan" bölümünün ilk iki paragrafındaki bilgileri oyuncularla paylaş.) Buna ek olarak Urmon, şafak ilahı Lathander'ın ruhanilerinin, Keydalin Antlaşması'nın cüce ve yercüleriyle çalışan büyübazlarına *Işıkgetiren* adlı büyülü bir bozdoğan yaptırdığını da kaydetmiştir. Bu topuz, Dalga Yankısı Mağarası ve madeninin tarihten silinmesiyle birlikte kaybolmuştur. (Karakterler bu bozdoğanı 4. Bölüm: "Dalga Yankısı Mağarası"nda bulabilirler.)

Gelişmeler

Iarno ve fare iptaşı telepatik bir bağ paylaştıkları için büyübaz (12. alanda) karakterlerin geldiğini bilir ve hazırlanmak için zamanı olur.

Ganimet

Bu odadaki malzemelerin çoğunun bir değeri yoktur; ancak üç küçük şişede nadir bileşenler bulunmaktadır: Cıva, ejderha safrası ve öğütülmüş güzelavratotu. Bunların her biri bir aktar veya simyacı için 25 ap değerindedir.

12. Camsopa'nın Odası

Karakterler bu odaya 7. alandaki gizli geçitten yaklaşırlarsa Kızılizlilerin lideri "Camsopa" lakaplı Iarno Albrek'i gafil avlayıp baskına uğratabilirler. Aksi takdirde, 11. alandaki iptaş faresi 11. alandan yaklaşanları ona haber verir ve Camsopa, karakterler gelmeden önce kaçar.

> Bu yatak odasının duvarları kızıl kumaşlarla kaplı. Eşyalar arasında küçük bir yazı masası ve ona uygun bir sandalye, rahat görünümlü bir yatak ve yatağın ayak ucunda duran ahşap bir sandık görüyorsunuz.

Eğer Iarno baskına uğramışsa aşağıdaki paragrafı ekle:

> Masada, bir tomarı inceleyen, koyu sakallı ve kısa boylu, cüppeli bir insan adam oturuyor. Omuzlarında kakım kürkünden asil bir pelerin var. Güzel bir cam asa, kolayca ulaşabileceği bir yerde, sandalyesine yaslı halde duruyor.

Eğer 11. alandaki fare yaklaşan tehlikeyi ona haber verirse **kötü büyübaz** Iarno *savunma asası*nı (bkz. Ek A) ve sandığındaki parşömenleri (bkz. "Ganimet" bölümü) alır ve odanın kuzeydoğu köşesindeki gizli kapıdan kaçar. Acele içindeki Iarno, Kara Örümcek'ten gelen bir mektubu (bkz. "Gelişmeler" bölümü) geride bırakır ve gizli kapının tamamen kapandığından emin olmayı ihmal eder. Karakterler, hafif aralık kalmış bu gizli kapıyı bulmak için yaptıkları yetenek kontrollerinde avantaj elde ederler (OEK, Avantaj ve Dezavantaj, s. 173). Gizli kapılar hakkında daha fazla bilgi için "Genel Özellikler" bölümüne bak (sayfa 20).

Iarno kaçmayı başarırsa 1. alana (7. ve 8. alanlardan geçerek) gider ve oradaki sarnıçta saklı olan su geçirmez çantayı alır. Eğer 8. alandaki hiçik hâlâ hayattaysa onu peşindekilere pusu kurması için görevlendirir. Karakterler ona yetişirse Iarno çantadaki *görünmezlik iksiri*ni içer ve sığınaktan kaçar. Senin takdirine bağlı olarak maceranın ilerleyen bölümlerinde yeniden ortaya çıkabilir.

Iarno'yu Oynamak

Bir zamanlar Beyler İttifakı üyesi olan Iarno, Keydalin'de kendi kesesini doldurmak için bir fırsat yakalamıştır. Başlangıçta bir kolluk kuvveti kurmakla görevlendirilmiş

olan büyübaz, bunun yerine kendi konumunu güvence altına almak için bir grup kanun kaçağı ve yerel haydutu etrafında toplamıştır.

Iarno, Kara Örümcek'i Beyler İttifakı'ndaki bağlantıları aracılığıyla tanıyordu ve onunla bir görüşme ayarladı. Kara elf, büyücünün yardımına ve sadakatine karşılık olarak Büyüler Ocağı'nın sırlarını ve zenginliklerini onunla paylaşmayı vaat etti.

Iarno kendisini nazik ve kibar biri gibi göstermeye çalışır. Haydutlarına "iyi beylerim" diye hitap eder; adam kaçırma ve kundakçılık gibi iğrenç işleri ise "şu tatsız küçük mesele" veya "o talihsiz olaylar" olarak adlandırır. Karakterlerden "misafirler" diye söz eder ve ziyaretleri için uygun bir eğlence sunamayacağı için üzüntüsünü dile getirir. Ancak bu kibar görünümün altında, Iarno da diğer Kızılizli zorbalar kadar kabadayı ve küstahtır.

Tehdit edilirse Iarno *savunma asası*nı kullanarak kendine *büyücü zırhı* büyüsünü yapar. Daha sonra görebildiği düşmanlarına saldırı büyüleri yapar. Iarno'nun bilgi kutusu, hazırlamış olduğu büyülerin bir listesini içerir. Bu büyülerin açıklamaları ve etkileri için kural kitabına bakın [OEK, Türkçe Alfabetik Büyü Listesi, s. 322 (pdf)]. Iarno ayrıca ek koruma sağlamak için asasının *kalkan* gücünü de kullanır.

Eğer 8 veya daha az can puanına düşerse ve kaçabileceği bir yol kalmamışsa Iarno teslim olur. Hayatına her şeyden fazla değer verir ve Kara Örümcek'in bir şekilde içinde bulunduğu durumu öğrenip "özgürlüğünü ayarlayacağını" umarak örnek bir mahkûm gibi davranır.

Esaret altındayken sorgulanırsa aşağıdaki bilgileri verir. Bunların hepsi doğrudur:

- Kara Örümcek bir kara elftir.
- Kara Örümcek, Keydalin halkını kontrol altında tutmasına yardım etmesi için Iarno'ya üç öcüayı göndermiştir; ancak Kızılizliler onlara ihtiyaç duymadan da işlerini yürütebilmiştir. Öcüayılar Dalga Yankısı Mağarası'nın yolunu bilir, fakat Iarno bilmez.
- Kara Örümcek, Büyüler Ocağı'nı bulmak için Dalga Yankısı Mağarası'nı araştırmaktadır. Keydalin Antlaşması'nın cüceleri ve yercüleri, güçlü büyülü eşyalar yapmak için bu büyülü ocağı kullanmışlardır.
- Beyler İttifakı'nın diğer üyeleri Iarno'nun ihanetinden haberdar değildir.

GELİŞMELER

Masanın üzerinde çeşitli kâğıtlar ve notlar düzenli bir şekilde toplanmıştır. Bunların çoğu, Iarno'nun yakın yerleşimlerdeki aktar ve simyacılara, çalışma odası için daha fazla malzeme sipariş etmek amacıyla yazdığı emirlerden oluşmaktadır. Karakterler ayrıca, Kara Örümcek'in simgesiyle imzalanmış bir mektup da bulurlar.

> Lord Albrek,
> Kışgelmez'deki casuslarım bana bazı yabancıların Keydalin'e gelmek üzere olduğunu bildirdi. Bunlar cüceler için çalışıyor olabilirler. Yapabiliyorsan onları yakala, gerekiyorsa öldür; ama planlarımızı bozmalarına izin verme. Ellerindeki tüm cüce haritalarının vakit kaybetmeden bana ulaştırıldığından emin ol.
> Sana güveniyorum, Iarno. Beni hayal kırıklığına uğratma.

Eğer Iarno gözaltına alınırsa Sildar Kışocağı sihirbazın güvenli bir şekilde Kışgelmez'e nakledilebilmesi için kasaba reisinin konağında hapsedilmesini sağlar. Iarno'nun işlediği suçlar nedeniyle yargılanıp yargılanmayacağı bu maceranın kapsamı dışındadır. Kara Örümcek, sihirbazın kaderine karışamayacak kadar meşguldür.

GANİMET

Iarno'nun yatağının ayakucunda, son iki ay boyunca Kızılizlilerin yağmalarından elde edilen en değerli parçaları içeren sağlam ve kilitsiz bir ahşap sandık bulunmaktadır. Sandığın içinde 180 gp, 130 ap ve içinde beş adet karnelyan (her biri 10 ap değerinde), iki adet olivin (peridot) (her biri 15 ap değerinde) ve bir adet inci (100 ap değerinde) bulunan ipek bir kese vardır. Sandık ayrıca Iarno'nun Kışgelmez'den beraberinde getirdiği iki büyülü eşya da içerir: Bir adet *kişiyi tılsımla parşömeni* ve bir adet *ateş topu parşömeni.*

Iarno ayrıca bir *savunma asası* kullanmaktadır (bkz. Ek A).

DENEYİM PUANLARINI DAĞITMAK

Grup Iarno Albrek'i öldürürse 200 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür. Eğer karakterler Iarno'yu ele geçirip onu Keydalin'de Sildar Kışocağı'na teslim ederlerse verilen DP iki katına çıkar.

SIRADA NE VAR?

Maceranın bir sonraki aşaması, karakterlerin hikâyeyi ilerleten birkaç kısa maceraya atıldığı 3. bölümle, yani "Örümceğin Ağı" ile devam eder. 2. bölüm esnasında bir noktada karakterlerin 3. Seviyeye ulaşmaları muhtemeldir; bu yüzden oyuncuların deneyim puanlarını (DP) takip ettiklerinden emin ol.

3. Bölüm: Örümceğin Ağı

Maceranın bu bölümünde karakterler, ellerindeki ipuçlarını ve takip ettikleri izleri araştırır. Keydalin'de öğrenecekleri çok fazla şey kalmamıştır; bu yüzden içine çekildikleri daha büyük planları açığa çıkarmak için ormanı ve çevredeki tepeleri keşfe çıkmaları gerekir. Karakterlerin bu bölümdeki tüm konumları ziyaret etmesi zorunlu değildir.

Karakterlerin karşılaştığı OOK'ler ve topladıkları görevler ya da ipuçlarına bağlı olarak aşağıdaki bilgilerden bazıları ya da tamamı biliniyor olabilir:

- Rahibe Garaele, karakterlerin Tavşankule adlı harabe kasabaya gidip sarısaç Agatha'yı bulmasını ve Nazikyay'ın büyükitabı hakkında ona soru sormasını ister.
- Daran Edermath, karakterlerin Yaşlı Baykuş Kuyusu harabelerinde kimlerin dolaştığını öğrenmesini ister.
- Qelline Kızılyaprak, karakterlerin Gökgürültüsüağacı adlı harabe kasabaya gidip, Kayaçene Kalesi'ni, Dalga Yankısı Mağarası'nı ya da her ikisinin yerini bilebilecek meşhini Reidoth ile görüşmesini önerir.
- Kasaba Reisi Harbin Wester, karakterlerin Ejderek Kayalığı yakınlarındaki ork kampını bulup orkları bölgeden uzaklaştırmasını ister.
- Sildar Kışocağı, karakterlerin Kayaçene Kalesi'ni bulmasını, Gundren Kayaarayan'ı aramasını, cüceyi kurtarmasını ve haritasını geri almalarını ister.

Bu görevlerin her biri maceranın bu bölümünde kendi ayrı başlığına sahiptir. Karakterler Keydalin'de istedikleri kadar kalarak dinlenebilir ve malzeme satın alabilir. Hazır olduklarında bir hikâye hattı seçip ilgili hedefe doğru yola çıkarlar.

Üçdomuz Patikası

Keydalin, Kuzey olarak bilinen bölgede "Üçdomuz Yolu", "Üçdomuz Geçidi" ya da "Tavşan Boğazı" diye anılan bir kısımda yer alır. Tepeler ve seyrek ormanlarla kaplı bu dalgalı düzlükler, güneyde Kılıç Dağları ile kuzeyde Kışgelmez Ormanı arasında uzanır. Bölge adını, doğudaki uzak Üçdomuz kasabasından başlayıp batıya doğru yaklaşık yüz elli kilometre kıvrılarak ilerleyen eski bir patikadan alır. Bu yol, terk edilmiş Tavşankule köyünden geçer, Keydalin'in kuzeyinden devam ederek kıyı boyunca uzanan Ana Yol'a bağlanır.

Karakterlerin kara yolculuklarını istediğin kadar canlı anlatabilirsin, ancak hikâyeyi ilerletmek önemlidir. "Birkaç kilometre yürüyüp kayda değer bir şeyle karşılaşmazsınız" demek, "Hafif bir yağmur dalgalı düzlükleri ıslatırken kuzeye doğru ilerliyorsunuz. Öğle vakti, yalnız bir ağacın altında mola veriyorsunuz. Orada serseri, gülümseyen bir yüz gibi görünen küçük bir taş buluyor, ama bunun dışında olağandışı hiçbir şey yok," gibi bir anlatıdan çok daha az etkileyicidir ve akılda kalıcıdır.

Haritayı Kullanmak

Maceranın bu bölümünde karakterler, sık sık bir ilgi noktasından diğerine kara yoluyla ilerlemek zorunda kalır. 5. sayfadaki bölgesel haritada görülebileceği gibi bu alanların bazıları birbirinden neredeyse doksan veya yüz kilometre uzaktadır ve bir sonraki macera alanına ulaşmak için birkaç günlük kara yolculuğu gerekir.

Yolculuk Süresi. Grubun günde yaklaşık kırk kilometre yol aldığı varsayılır; bu yolculuk on saatlik bir yürüyüşü kapsar. Karakterler günde sekiz saat dinlenmek zorundadır. Geriye kalan altı saat ise kamp kurma, kampı toplama, yemek hazırlama ve fırsat oldukça avlanma ya da yiyecek arama gibi faaliyetlerle geçer.

Yaban Çarpışmaları

Oyunculardan grubun yürüyüş düzenini söylemelerini iste; böylece hangi karakterlerin önde, hangilerinin arkada yürüdüğünü bilirsin. Grup kamp kurduğunda, hangi karakterlerin nöbet tuttuğunu sor. Grup tehlikeli bir şeyle karşılaşırsa bu bilgiler önemlidir.

Üçdomuz Patikası güvenli değildir. Maceracılar bu bölgede yol alırken aç hayvanlara, açgözlü haydutlara veya vahşi canavarlara rastlayabilirler. Bir çarpışma olup olmadığını belirlemek için gündüz bir defa ve gece bir defa z20 at. 17-20 sonucunda bir karşılaşma meydana gelir. Bunun üzerine bir z12 at ve Yaban Çarpışmaları tablosuna bakarak grubun neyle karşılaştığını belirle.

Bir çarpışma gerçekleştiğinde, maceracılar canavarları yenmeleri halinde DP kazanırlar. Her yaratığın bilgi kutusu, o türden bir yaratığın DP değerini içerir. Bu değeri karşılaşılan yaratık sayısıyla çarp ve toplamı karakterler arasında eşit olarak bölüştür.

Yaban Çarpışmaları

Gündüz Zar Atışı	Gece Zar Atışı	Sonuç
1–2	1–3	Kamak (1z8 + 2)
—	4	Gulyabani (1z4 + 1)
3–4	—	Div (1)
5–6	5	Obot (1z6 + 3)
7–8	6	Kocobot (1z4 + 2)
9–10	7–8	Ork (1z4 + 2)
11	9–10	Kurt (1z4 + 2)
12	11–12	Baykuşayısı (1)

Kamak. Bu uçan avcılar kurbanlarının kanını emerler ve geceleri kamp ateşlerinin ışığına gelirler.

Gulyabani. Bu hortlamış insanlar, yaşayanların etini yemek için yanıp tutuşur.

Div. Div, kolay bir av peşindedir. Savaş bir kere başlayınca kaçmak aklına gelemeyecek kadar aptaldır.

Kocobot. Bu kocobot grubu, başlarına konan ödülü almayı umarak maceracıları aramaktadır. Kayaçene Kalesi'nin yerini bilirler ama tılsımlanmadıkları sürece ne yerini söyler ne de oraya nasıl gidileceğini tarif ederler. Bir kocobot, üzerinde bir grup üyesinin kabaca çizilmiş resminin, resmin hemen altında "bunun için 25 altın para" yazısının ve hepsinin altında çizilmiş bir kara örümcek sembolünün bulunduğu bir kâğıt taşımaktadır.

Ork. Bu izciler, şu an itibariyle Ejderek Kayalığı'nda üslenmiş ork grubunun bir parçasıdır. Dolaşırken tuzağa düşürecek, baskına uğratacak gezginler, yolcular veya yakacak evler, ağıllar ararlar.

Öcüayı. Bu aç avcı karakterlerin kokusunu alır ve amansız bir şekilde onları takip eder.

Tavşankule Ve Agatha'nın İni

Tavşankule kasabası yıllar önce barbarlar tarafından yağmalandığı için şimdi harabelerden ibarettir. Üçdomuz Patikası terk edilmiş kasabanın tam içinden geçer ve bu, sarısaç Agatha'nın inini bulmak için kolay bir işaret görevi görür. Tavşankule harabelerinden kuzeybatıya doğru Kışgelmez Ormanı'na uzanan eski bir patika çıkar. Agatha'nın ini kasabanın birkaç kilometre dışındadır.

> Orman, patika ağaçların arasına kıvrılarak derinleştikçe karanlık ve durgun bir hâl alıyor. Ağır sarmaşıklar ve kalın yosun tabakaları dalları kaplamış ve hava, terk edilmiş köye göre belirgin biçimde daha soğuk. Patikanın bir kıvrımını döndüğünüzde, birbirine yakın duran ağaçların bükülmüş dallarından örülmüş, gölgelik içinde kubbe biçimli bir yapı görüyorsunuz. Alçak bir giriş kapısı içeri açılıyor.

Karakterler dikkatli davranır ve buraya neden geldiklerini hatırlarsa sarısaç ile konuşmayı başarabilirler. Karakterler bu sığınağa girdiklerinde şunları söyle:

> Ağaçların ördüğü kubbenin içinde bir tür ev var. Bu ev seyrek eşyalarla döşeli; sandıklar, raflar, bir masa ve bir kanepe var. Hepsi de eski ve elf işçiliği olduğu belli.

Agatha, karakterlerin izinsiz girişini hisseder ve onlar içeri girdikten kısa süre sonra ortaya çıkar.

> Bir anda havanın soğuduğunu hissediyorsunuz ve güçlü bir korku tüm benliğinizi sarıyor. Havada soluk, soğuk bir ışık titreyerek beliriyor ve hızla bir elf kadın biçimine bürünüyor; saçları ve giysileri oradan olmayan bir rüzgârda dalgalanıyor. Bir zamanlar güzel olsa da artık yüzü nefret dolu bir ifadeyle çarpılmış durumda. "Budala ölümlüler," diye tıslıyor. "Niçin buraya geldiniz? Beni aramanın ölüm olduğunu bilmez misiniz?"

Eğer karakterler kaba, saygısız ya da tehditkâr davranırsa Agatha kaşlarını çatar ve ortadan kaybolur. Onlara saldırmaz ve karakterler seslenip çağırsa bile geri dönmez.

Agatha İle Görüşmek

Eğer karakterler saygılı ve nazik davranırsa Agatha başarılı bir GS 15 Karizma (İkna) kontrolü ile onlara yardım etmeye ikna edilebilir. Sarısaç ile konuşmada öne çıkan oyuncunun karakteri bu kontrolü yapar. Eğer o oyuncu karşılaşmayı iyi canlandırırsa kontrol avantajla yapılabilir. Eğer herhangi bir karakter Rahibe Garaele'in gümüş tarağını Agatha'ya hediye olarak sunarsa kontrol otomatik olarak başarılı olur.

Hayaletimsi figür soğuk bir eğlenceyle gülümser. "Peki öyleyse," der. "Çok şeyi aradığınızı biliyorum. Bana tek bir soru sorun, ben de size tek bir cevap vereyim."

Eğer karakterler Nazikyay'ın büyükitabını sorarsa Agatha, kitabı yüz yıldan uzun bir süre önce Iriaebor şehrinden Tsernoth adlı bir dirilticiye verdiğini söyler. Sonrasında kitaba ne olduğu hakkında hiçbir bilgisi yoktur. Bu cevabı doğrudur ve Rahibe Garaele'in Arpçılar adına araştırmayı sürdürmesi için yeterlidir.

Karakterler bunun yerine başka bir şey de sorabilir. Örneğin Kayaçene Kalesi'nin yerini, Dalga Yankısı Mağarası'nın yerini, Kara Örümcek'in kimliğini veya Yaşlı Baykuş Kuyusu ile ilgili Hamun Kost'un sorusunu (ilgili başlığa bak) da sorabilirler. Agatha, macerayla ilgili neredeyse her tek soruyu cevaplayabilecek kadar bilgilidir ve güçlü bir kehanet yeteneğine sahiptir. Ancak sarısaç yalnızca bir soru cevaplar, bu yüzden karakterler soracakları soruyu dikkatle seçmelidir.

Deneyim Puanlarını Dağıtmak

Karakterler Agatha'yı bir soruya cevap vermeye ikna etmeyi başarırsa deneyim kazanırlar. Bu durumda 200 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

Harita Nerede?
Agatha'nın ini, Yaşlı Baykuş Kuyusu ve Ejderek Kayalığı için harita verilmemiştir. Bu macera konumları yalnızca bir ya da iki önemli noktadan oluşur ve çarpışmaları etkili şekilde yönetmek için harita kullanman gerekmez. Eğer bir haritaya ihtiyaç duyarsan macera metnini kılavuz alarak kendi haritanı oluşturabilirsin.

Yaşlı Baykuş Kuyusu

Binlerce yıl önce artık çoktan yok olmuş bir imparatorluk tarafından inşa edilen Yaşlı Baykuş Kuyusu, günümüzde yalnızca birkaç çökmüş duvar ve bir kule kalıntısından ibaret olan harabe bir gözetleme kulesidir. Kule avlusunda hâlâ temiz ve taze su veren eski bir kuyu bulunur. Yaşlı Baykuş Kuyusu, Üçdomuz Patikası'nın güneyindeki vahşi ve engebeli tepelerde yer alır. Yerini bulmak görece kolaydır ve Keydalin'deki herhangi bir OOK harabelere nasıl gidileceğini tarif edebilir.

Son zamanlarda bölgedeki madenciler ve kâşifler, Yaşlı Baykuş Kuyusu'nda birinin kamp kurduğunu ve istilacılara karşı hortlak muhafızlar yerleştirildiğini fark etmiştir.

Alçak bir sırtı aştığınızda, engebeli tepeler arasında yükselen eski bir gözetleme kulesinin harabelerini görüyorsunuz. Burası o kadar eskidir ki duvarlar yalnızca bir avluyu çevreleyen moloz yığınlarına dönüşmüştür; hemen yanında ise eski kulenin kırık gövdesi duruyor. Avlunun ortasında renkli bir çadır kurulu, ancak ortalıkta kimseyi görmüyorsunuz.

Harabeler şu anda, bu yapıyı yapanlar tarafından geride bırakılmış arkışlı bilgileri ortaya çıkarmayı umarak alanı araştırmakla meşgul bir büyübaz tarafından işgal edilmiştir.

Karakterler ya eski patikaları takip ederek ya da yamacı tırmanıp moloz duvarlardaki bir boşluk aracılığıyla bu alana herhangi bir yönden girebilir;

Eski gözetleme kulesinin yıkık kabuğunun içinde on iki **zombi** saklanır ve dışarıdan görülemezler. Ancak edilgen Bilgelik (Algı) puanı 10 veya daha yüksek olan karakterler, kuleden gelen ölüm dolu bir kokuyu fark eder. Karakterler kuleye veya çadıra yaklaştığında zombiler dışarı doğru sürünerek veya sallanarak çıkar.

Eğer bir çatışma çıkarsa **kötü büyübaz** Hamun Kost çadırından çıkar ve "Neler oluyor?" diye sorar.

Kost, solgun tenli, kafası traşlı ve alnında siyah bir dövme taşıyan, kırmızı cüppeli iri bir figürdür. Başarılı bir GS 10 Zekâ (Arkış) kontrolü yapan bir karakter, bu dövmenin dirilticilerin bir sembolü olduğunu bilir. Başarılı bir GS 10 Zekâ (Tarih) kontrolü ise kıyafetlerin, uzak doğuda bulunan ve sihirbazların bedenlerini dövmelerle işaretlediği Thay adlı ülkeye özgü olduğunu doğrular. Alındaki dövme, büyücünün büyü okulunu temsil eder. Kost'un okulu diriltmedir.

Eğer herhangi bir karakter onunla konuşmaya çalışırsa -savaş sırasında ona seslenmek veya sorularına cevap vermek dâhil- Kost geçici olarak zombilerini geri çeker. Kızıl Sihirbaz özellikle saldırgan değildir ve hem kendi çıkarlarına hizmet ettiği sürece hem de karakterlerin işine yaradığı sürece anlaşma yapmaya isteklidir.

Kost, bölgedeki varlığının nedenine dair ayrıntı vermekten kaçınır. Ancak grubun ihtiyaçlarına yardımcı olacak bilgileri, karşılığında bir iyilik yapılması şartıyla paylaşmaya isteklidir. Karakterler Kost'a ne istediklerine dair bir ipucu verirlerse şu taleplerden birini veya her ikisini dile getirir:

- Ejderek Kayalığı'ndaki orkların ortadan kaldırılmasını ister; çünkü bu grup kampını keşfetmiş ve sorun çıkarmaya meyilli görünmektedir.
- Sarısaç Agatha'ya şu sorunun sorulmasını ister: "Yaşlı Baykuş Kuyusu'ndaki kuleyi inşa eden büyücünün adı nedir?" Kost sarısaçın öfkesini üzerine çekmek istemez, ancak karakterler bu soruyu onun adına sorabilir. (Agatha cevabı bilir: Arthindol.)

Ganimet

Hamun Kost'un çadırında konforlu bir seyahat düzeni bulunur: Yatak, sandalye, yazı masası, çeşitli malzemeler ve bir sandık dolusu kıyafet. Sandığın içinde deri bir kese vardır ve içerisinde 35 gp, 20 ep, 20 ap, 5 pp, 1 inci (100 ap), bir *onma iksiri*, kemik bir tüp içinde bir *karanlık büyüsü parşömeni* ve küçük mücevherli bir kutu (25 ap) bulunur. Kutunun içinde, kadim Netheril döneminden kalma bir *koruma yüzüğü* vardır; Kızıl Sihirbaz'ın şimdiye kadar bulduğu en ilginç keşif budur.

Deneyim Puanlarını Dağıtmak

Kızıl Sihirbaz'ın Yaşlı Baykuş Kuyusu'ndaki varlığını öğrenmek, grubun Keydalin'de Daran Edermath tarafından verilen bir görevi tamamlamasını sağlar. Eğer grup Hamun Kost ile konuşup geri dönerek Daran'a bilgi verirse 200 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

Eğer grup Hamun Kost'u ve zombilerini yenerse 800 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

Gökgürültüsüağacı Harabeleri

Kışgelmez Nehri'nin Kışgelmez Ormanı'ndan çıktığı noktanın yakınında, terk edilmiş Gökgürültüsüağacı köyü yer alır. Bir zamanlar ormanın kenarında, oduncuların ve avcıların emeğiyle zenginleşmiş müreffeh bir yerleşimdi. Ancak otuz yıl önce kuzeydeki Çoscak Dağı'nın patlaması Gökgürültüsüağacı'nı harap etti. Bu doğal afetin ardından, bölgeyi tuhaf zombilerle dolu bir salgın sardı; hayatta kalanlar ya öldü ya da kaçmak zorunda kaldı.

Zombilerin çoğu çoktan toza dönüşmüş olsa da bölgeye sızan tuhaf büyü, yerel bitki örtüsünü tehlikeli ve mutasyona uğramış yeni biçimlere dönüştürdü. Artık çok az kişi bu harabelere girmeye cesaret eder ve girenler de genellikle uzun süre kalmaz -iki istisna dışında: Meşhini Reidoth (4. alan), Gökgürültüsüağacı'nı zaman zaman ziyaret ederek buranın tehlikelerini kontrol altında tutar. Ayrıca bölgede kendisini hâkim ilan eden bir ejderhayla görüşmek için (7. alan) son zamanlarda tarikatçılar da buraya gelmiştir (13. alan).

Grup harabelere yaklaştığında şunu oku:

> Patika, yavaş yavaş, sarmaşıklar ve çalılarla boğulmuş, harap binalar arasından kıvrılan eski bir yola dönüşüyor. Önünüzde, yerleşimin ortasında, üstünde keskin bir yükselti bulunan bir tepe yükseliyor. Bu tepe üzerinde kısmen çatısı çökmüş bir taş kule ve ona bitişik bir kulübe var. Toprak bir yol, tepenin eteklerini takip ederek eski taş evlerin arasından geçiyor; bu evlerin çoğu çatısız harabeler halinde ve içleri açıkta kalmış durumda. Bazı yapılar ise az çok sağlam görünüyor. Bütün yer ürkütücü derecede sessiz.
>
> Gözünüze yakındaki bir direğe çakılmış tahta bir tabela çarpıyor. Üzerinde şunlar yazılı:
>
> "TEHLİKE! Bitki canavarları VE zombiler! Hemen geri dön!"

Reidoth, bölgede dolaşan hazine avcılarının canavarları kışkırtmasını engellemek için bu tabelayı yerleştirmiştir.

Genel Özellikler

Gökgürültüsüağacı'ndaki birçok bina, köy terk edildikten sonraki yıllar içinde yıkılmış ve doğa, kalan her şeyi yutmakla tehdit eder hâle gelmiştir.

Binalar. Gökgürültüsüağacı'ndaki bir bina ya harabe halindedir ya da sağlamdır; bu durum harita üzerinde gösterilmiştir.

Harabe binalar, duvarları 60-70 cm ila 4,5-5 metre yüksekliğinde kalmış boş taş iskeletlerdir. Çatılar tamamen çökmüştür ve içerisi moloz yığınlarıyla doludur. Bu molozlar zorlu arazidir [OEK, Zor (Zorlu) Arazi, s. 182].

Sağlam binalar ise yıpranmış, dağınık durumda olsa da hâlâ ayakta duran taş kulübelerden oluşur. Ahşap kapıları şişmiştir ve zorla açmak için başarılı bir GS 10 Güç kontrolü gerekir. Bu binaların pencereleri 60-70 cm genişliğindedir ve 15 santimetrelik ok mazgallarına sahip ahşap panjurlarla kaplıdır. Bir panjurun bir tarafındaki yaratık, diğer taraftan gelen saldırılara karşı üç çeyrek (dörtte üç) siper kazanır (OEK, Siper, s. 196). İçeride çoğu zaman basit ahşap sandalyeler ve masalar gibi tozlu eski eşyalar bulunur.

Ağaçlar ve Çalılıklar. Ağaçlar ortalama 12-16 metre yüksekliğindedir ve siper sağlar. Çalılıklar ise büyük çalılardan oluşur ve zorlu arazi sayılır.

1. En Batıdaki Kulübe

Bu kulübe daha iyi günler görmüştür.

> Eski bir ağacın gölgesine sığınmış, çatısı tamamen çökmüş yıkık bir taş kulübe var. Yabani otlar burada kontrolsüz biçimde yayılmış.

Kulübenin açık kapısının iki yanında, yabani otların arasında iki **dal küf** gizlenmiştir. Dal küfleri için bir Çeviklik (Gizlilik) kontrolü yap ve sonucu karakterlerin edilgen Bilgelik (Algı) puanlarıyla karşılaştırarak fark edilip edilmediklerini belirle.

Küfler kendi başlarına saldırmazlar (kendilerini savunma durumu hariç), ancak 2. alandaki dal küfleriyle çatışma çıktığında hızla onlara yardım etmeye gelirler.

Deneyim Puanlarını Dağıtmak

Eğer grup dal küflerini yok ederse 50 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

2. Küflü Kulübeler

Rüzgâr ve hava koşulları burada yapacağını yapmış, bu evlerden ve eski eşyalarından geriye çok az şey bırakmıştır.

> Yan yana duran bu yıkık kulübeler, zamanında varlıklı tüccarların ya da iyi durumdaki çiftçilerin evleri olmuş olabilir. Geriye çökmüş duvarlar ve moloz yığınlarından başka bir şey kalmamış. Harabelerin içinde birkaç ağaç fidanı görüyorsunuz.

Yoğun bitki örtüsü ölümcül bir tehdidi gizlemektedir: Altı **dal küfü** sıradan bitkilerin arasında pusuya yatmıştır. Onları fark etmek, dal küflerinin Çeviklik (Gizlilik) kontrolüne karşı yapılan başarılı bir Bilgelik (Algı) kontrolü gerektirir.

Bu bitki canavarları açtır ve yok edilene kadar savaşırlar. Saldırılarından bir tur sonra, 1. alandaki dal küfleri de çatışmaya katılır.

Ganimet

Bir zamanlar burada yaşayan bir tüccar, evinin taş döşemesinin altına bir sandık dolusu para saklamıştır. Bu eski sandık, doğu kulübesinin içi dikkatle araştırıldığında ve başarılı bir GS 10 Bilgelik (Algı) kontrolü yapıldığında ağaç köklerinin arasındaki bulunabilir. Sandığın içinde 700 bp, 160 gp ve 90 ap vardır.

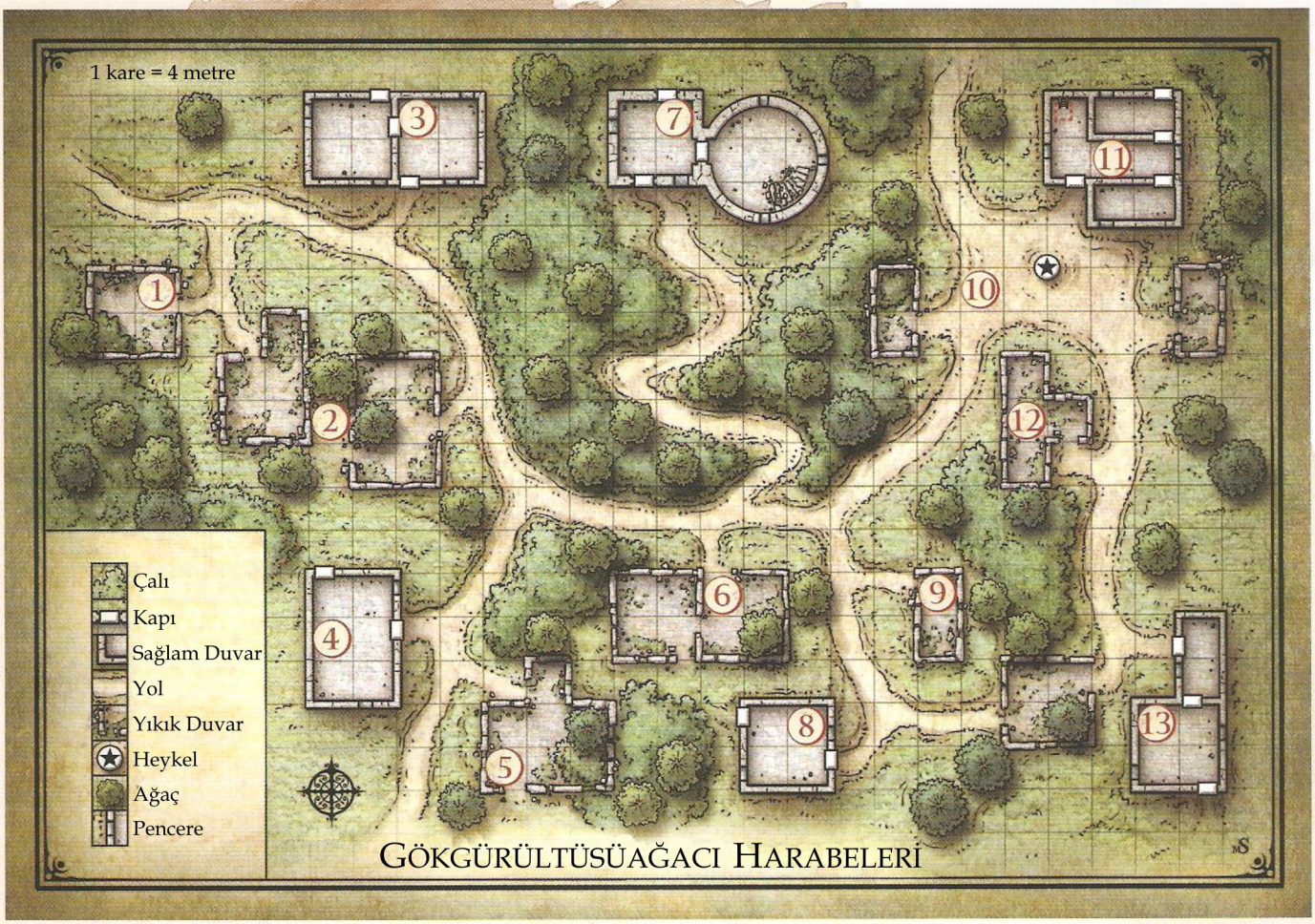
Deneyim Puanlarını Dağıtmak

Eğer grup bu dal küflerini yok ederse 50 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

3. Kahverengi At

Burası eskiden Kahverengi At adlı, mükemmel birasıyla ünlü bir handı.

> Bu büyük yapının kapısı yanında duran yıpranmış tabela, solmuş bir iş atının bir bira kupası tuttuğunu resmediyor. Bina eğilmiş ve harap durumda, ancak yolun karşısındaki harabelere kıyasla daha sağlam hissi veriyor.



Dört **kül zombisi** (bkz. "Kül Zombileri" kutusu) bu binanın gölgelerinde gizlenir; duvarlara yaslanmış ya da bar tezgâhının altında çökmüş hâlde beklerler. Canlı yaratıklar içeri girdiğinde zombiler inleyerek hareketlenir, yavaşça ayağa kalkar (ayağa kalkmak için hızlarının yarısını harcarlar -bkz. OEK, Yere Düşmek, ss. 190, 292). Gördükleri karakterleri takip eder ve yok edilene kadar saldırırlar.

Binanın doğu yarısı eski ortak salonun, batı kısmı ise mutfaklar ve bira üretim kazanlarının bulunduğu bölümdür. Batı tarafında büyük ahşap fıçılar durur ve havada hâlâ hafif bir mayalanma kokusu hissedilir. Ancak bira çoktan yok olmuştur.

Deneyim Puanlarını Dağıtmak

Eğer grup bu kül zombilerini yok ederse 200 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

Kül Zombileri

Bu zombiler, otuz yıl önce Çoscak Dağı patladığında yaşanan büyülü yıkım tarafından yaratılmışlardır. **Zombi** bilgi kutusunu kullanırlar, ancak aşağıdaki ek özelliğe sahiptirler:

Kül Dumanı. Zombi ilk kez zarar aldığında, ondan en fazla 2 metre uzakta bulnuan tüm canlı yaratıklar GS 10 Bünye kurtulma kontrolü yapar. Başarısız olanlar 1 dakika boyunca saldırı, kurtulma ve yetenek kontrollerinde dezavantaj kazanır. Etkilenen yaratık her turunun sonunda bu kontrolü tekrar edebilir, başarılı olursa bu etkiyi erkenden sonlandırabilir.

4. Meşhininin Nöbeti

Reidoth Gökgürültüsüağacı'nı ziyaret ettiğinde burada kamp kurmaktadır.

> Bu küçük ev, çevredeki yıkık ve harap yapılara kıyasla daha iyi durumdadır. Kapılar kalın demir şeritlerle güçlendirilmiştir ve pencereleri kalın, kepenk korumalara sahiptir.

Reidoth, mümkün olduğunca az konuşmayı tercih eden, zayıf yapılı ve beyaz sakallı bir insandır. Çok az ziyaretçi kabul etse de makul ölçüde misafirperverdir.

Reidoth, köyü saran kül zombilerinden ve bölgedeki mutasyona uğramış bitkilerden ustalıkla uzak durmayı bilir. Harabelerin tepesindeki kulelerin eteklerinde tehlikeli örümceklerin bulunduğunu bilir ve köyün doğu tarafında birilerinin saklandığından şüphelenir: "Siyah maskeli ve pelerinli insanlar" (tarikatçılar) gördüğünü söyler. Ancak şu anda en büyük endişesi, son ziyaretinden bu yana kuleye (7. alan) yerleşmiş olan yeşil bir ejderhadır. Karakterleri tüm bu tehlikelere karşı uyarır ve kendi kendilerini öldürmeden önce Gökgürültüsüağacı'ndan ayrılıp canlarını kurtarmalarını önerir.

Gelişmeler

Eğer karakterler Kayaçene Kalesi hakkında soru sorarsa Reidoth onlara yolu memnuniyetle tarif eder. Kendisi vahşi doğa hayatta kalma uzmanlarından oluşan büyük bir topluluk olan Zümrüt Sakinleri'nin bir üyesidir. Bu topluluk, doğal düzeni korurken tehdit oluşturan unsurları ortadan kaldırmaya çalışan, yaygın bir topluluktur. Örgüt, dünyanın unsursal güçlerini dengede tutarak, uygarlık ile vahşi doğanın birbirini yok etmesini engellemeyi ve başkalarının vahşi doğanın tehlikelerinde hayatta kalmasına yardımcı olmayı amaçlar. Obotlar, bu hassas denge için bir tehdittir.

Eğer karakterler Reidoth'a Dalga Yankısı Mağarası'nı sorarsa konumunu açıklamaz; ancak bir iyilik yapılması karşılığında gruba oraya kadar rehberlik etmeyi teklif eder. İstediği iyilik 7. alandaki ejderhanın buradan kovulmasıdır. Eğer bu başarıyla gerçekleştirilirse anlaşmanın kendi kısmını yerine getirir, ancak mağaranın içine grupla birlikte girmez.

Eğer karakterler herhangi bir nedenle ona saldırırsa Reidoth gri bir sincaba dönüşür ve kulübenin duvarındaki bir çatlağı kullanarak dışarı kaçar. Ormandan kaybolur ve düşmanca karakterlerin bölgeden ayrılmasını bekler. Kaldığı yerde hiçbir değerli eşya yoktur.

Zümrüt Sakinleri'ne Katılım

Eğer grup Reidoth'a, ejderha Zehirdiş'i uzaklaştırarak yardım ederse meşhini belirli grup üyelerine gizlice yaklaşır ve onları Zümrüt Sakinleri'ne katılmaya davet eder. Doğal düzeni koruma ilkesini benimseyen kişilerle konuşur. Eğer bir karakter bu teklifi kabul ederse Reidoth o kişiye Baharbekçisi unvanını verir.

5. Küflü Çiftlik Evi

Bu çiftlik, güneyinde, yoğun diken çalıları ve böğürtlenlerle kaplı bir tarlaya bitişiktir.

> Bu harabe, bir zamanlar bir çiftlik eviymiş gibi görünüyor. Şimdiyse yoğun bir çalılık tarafından yarı yarıya yutulmuş durumda ve temellerinin arasından ağaçlar yükseliyor. Yol, harabenin biraz güneyinden devam ediyor ve sonunda yabani otlarla kaplanmış bir tarlada sona eriyor.

Bu harabenin doğusundaki çalılık, sekiz **dal küfü** ile doludur. Harabe içinde herhangi bir hareketlilik (örneğin karakterlerin molozları karıştırması) dal küflerinin dikkatini çeker.

3 tur boyunca, her turda, iki dal sürgünü çiftlik evinin güney kapısına, diğer iki dal sürgünü ise kuzey kapısına doğru ilerler. Dal sürgünleri, yok edilene kadar saldırmaya devam ederler.

Deneyim Puanlarını Dağıtmak

Eğer grup bu dal küflerini yok ederse 200 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

6. Harap Bakkal

Bu eski bakkal henüz tamamen yıkılmamıştır; kiremit çatısının bazı bölümleri hâlâ sağlam durmaktadır.

> Köyün ortalarındaki bir yol ayrımında, dar bir patika kuzeydeki dik yamaç boyunca yukarı kıvrılıyor. Tam güneyde ise bakkal ya da atölye olabilecek harap bir bina görüyorsunuz. Yolun kuzeyindeki ağaçlarla bina arasında örümcek ağları uzanıyor.

İki **dev örümcek** bu harap binanın iç duvarlarında gizlenmektedir; bu yüzden dışarıdan görülemezler. Ağlardan sarkan iplikler, avların ağların içinden geçtiğini hissetmelerini sağlar; bu durumda örümcekler hızla duvarlardan tırmanarak saldırırlar. Harekete geçen örümcekler, edilgen Bilgelik (Algı) puanı 17'den düşük olan karakterleri baskına uğratır.

Ağlar. Ağlar, girişin kuzeyindeki iki kareyi (ve "6" ile işaretli kareyi) doldurur. Buralar zorlu arazidir ve içinden geçmeye çalışan bir yaratık GS 10 Güç (Atletizm) kontrolünde başarılı olmalıdır. Başarısız olursa yaratık ağlara yakalanır ve kısıtlanmış hâle gelir. (OEK, Kısıtlanmış, s. 292). Ağa yakalanan yaratık her tur bir eylem kullanarak GS 12 Güç kontrolü ile kurtulmayı deneyebilir ya da kesici bir hafif silah kullanarak ağı kesip kendini kurtarmaya çalışabilir. Ağların ZS'si 10, CP'si 5'tir, ateş zararına karşı hassasiyetleri; sersemletici, zehir ve zihinsel zarara karşı bağışıklıkları vardır (bkz. OEK, Zarar Dirençleri ve Hassasiyetleri, s. 197).

Ağların etrafından dolaşmak zordur çünkü yolun kuzeyindeki çalılıklar bunu engeller. Harap binanın güneyinden dolaşmak ise 5. alandaki dal küflerine götürür.

Ganimet

Binanın batı kısmında, talihsiz bir maceracının cesedi örümcek ağlarına sarılmış hâlde bulunur. Ceset kurumuş ve içi emilmiş durumdadır, ancak erkek bir elf olduğu anlaşılır. Üzerinde çivili deri zırh ve yanında kınıyla birlikte bir kısa kılıç vardır. Dikkatli bir aramada kemer kesesinde bir *onma iksiri*, ayrıca 23 ap ve 35 gp bulunur.

Deneyim Puanlarını Dağıtmak

Eğer grup dev örümcekleri yok ederse 400 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

7. Ejderhanın Kulesi

Bu kule, Gökgürültüsüağacı'nı saran kül zombilerine karşı savaşırken otuz yıl önce ölen bir insan sihirbazın evidir.

> Tepenin zirvesinde, yanındaki kulübeye bitişik olan bir kule yükseliyor. Hem kule hem de kulübe iyi durumda. Ancak kulenin çatısının yarısı yerinde değil. Kulübeye açılan bir kapı var ve durduğunuz yerden kuledeki ok mazgallarını görebiliyorsunuz. Burada ürkütücü bir sessizliğin olduğunu fark ediyorsunuz. Havada adını koyamadığınız tuhaf, keskin bir koku var.
>
> Patikanın kenarında, iki iğrenç dev örümceğin cesedini görüyorsunuz; sanki sürüklenip buraya getirilmiş gibi duruyorlar. Şişmiş bedenleri kabarmış ve yara bere içinde, görünüşe göre büyük bir yaratık tarafından parçalanmışlar.

Zehirdiş adında bir **genç yeşil ejderha**, yakın zamanda burayı kendine mesken edinmiştir. Uygun bir in arayışıyla Kışgelmez Ormanı üzerinde uçarken Gökgürültüsüağacı'nı fark etmiş ve kuleyi sahiplenmiştir. Dev örümceklerin cesetleri, kulenin eski sakinleridir; ejderha, çatıdan içeri daldıktan sonra onları öldürmüştür. O zamandan beri Zehirdiş burada, gözlerden uzakta yaşamaktadır.

Kule. Ejderha kulede yaşar. Kule, 16 metre yüksekliğinde tavanı olan tek bir odadan oluşur. İç kısımda, genişliği 2 metre olan bir merdiven dairesel biçimde yükselerek ejderhanın yeni yuvasına kolayca girip çıkmasını sağlayan ve artık açık olan çatıya ulaşır. Ağır ahşap kirişler ve merdiven destekleri kulenin içini çapraz biçimde kat eder.

Zehirdiş böylesine umut verici bir ini bırakmak istemez. Ancak karakterler ejderhayı can puanlarının yarısına düşürürse çatıya tırmanır ve başka bir gün savaşmak üzere uçarak uzaklaşır.

Kulübe. Kulübenin içinde ağlarla kaplanmış tozlu mobilyalar bulunur, ancak değerli hiçbir şey yoktur. Eğer karakterler kulübede çok gürültü çıkarırsa ejderha onları duyar ve kendisini savaşa hazırlar.

ZEHİRDİŞ

GANİMET

Kulenin zemininde kırılmış eski, ahşap bir sandık, ölü sihirbazın hazinesinden geriye kalanları saklamaktadır: 800 gp, 150 ap, aytaşlarıyla süslenmiş dört gümüş kadeh (her biri 60 ap değerinde), bir *sisli adım büyüsü parşömeni* ve bir *şimşek büyüsü parşömeni*. Zehirdiş zamanının büyük kısmını bu ganimeti açgözlülükle seyrederek geçirir.

Ejderha, hazinesindeki en ilginç eşyayı ise neredeyse hiç fark etmemiştir. Paraların altında, cüceler tarafından yapılmış paslı, eski bir savaş baltası bulunur. Balta başındaki Cüce rünlerinde "Biç" yazmaktadır ve üzerindeki pas aldatıcıdır. *Biç*, büyülü bir *+1 savaş baltası*dır. Taşıyıcısı bir bitki yaratığına veya ahşaptan yapılmış bir nesneye isabetli bir saldırı yaptığında, zararı her zaman mümkün olan en yüksek değerden verir. Baltanın yaratıcısı, odun kestiği ormandaki tokaylılarla husumet yaşayan bir cüce demirciydi. Baltayı taşıyan kişi, bir ormanda yolculuk ettiği sürece kendisini sürekli huzursuz hisseder.

DENEYİM PUANLARINI DAĞITMAK

Eğer grup Zehirdiş'i bölgeden uzaklaştırırsa 2.000 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür. Karakterlerin mevcut seviyeleri göz önüne alındığında ejderhayı öldürmeleri pek olası değildir; ancak bunu başarırlarsa ejderhanın değeri 3.900 DP'dir.

8. ESKİ DEMİRHANE

Bu demirhane uzun zaman önce terk edilmiştir.

> Çökmeye yüz tutmuş bu binanın duvarlarının dışına yığılmış çürümüş odunlar ve geniş baca, buranın bir zamanlar demirhane olduğunu düşündürüyor.

İki **kül zombisi** (bkz. "Kül Zombileri" kutusu, s. 31) zeminde çökmüş hâlde durmaktadır. Karakterler içeri girdiğinde canavarlar ayağa kalkar (bunu yapmak için hızlarının yarısını harcarlar. OEK, Yere Düşmek, ss. 190, 292) ve ardından saldırıya geçerler. Zombiler karakterleri bir kez gördükten sonra nereye giderlerse gitsinler peşlerini bırakmazlar.

Binanın içinde maşa, körük, çekiçler ve bir çift demir örs gibi çeşitli eski aletler etrafa saçılmıştır.

DENEYİM PUANLARINI DAĞITMAK

Eğer grup kül zombilerini yok ederse 100 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

9. OTACI (BİTKİSEL İLAÇLAR) DÜKKÂNI

Burası, şu anda Keydalin'de yaşayan Mirna Dendrar'ın ailesine ait bir bitki ve simya dükkânıydı (bkz. "Kızılizli Sığınağı" bölümündeki 5. Karşılaşma: Köle Hücreleri, s. 22).

> Bu harap dükkân, çökmüş depolama rafları ve kırık mobilyalarla dolu. Çürümüş kitapların ve fıçıların yanında, yabani otlar ve molozlar arasında cam kırıkları ile çanak çömlek parçaları parıldıyor.

Buradaki tüm malzemeler ve simya karışımları çoktan bozulmuş, kitaplar ise okunamayacak kadar çürümüştür. Ancak depolama raflarının altındaki gizli bir bölmede küçük bir ahşap kutu saklıdır. Enkazı araştıran bir karakter, başarılı bir GS 15 Bilgelik (Algı) kontrolüyle bu kutuyu bulabilir. Eğer Mirna, grubu aile yadigârını bulmaları için buraya göndermişse bu kontrol otomatik olarak başarılı olur.

GANİMET

Kutu kendi başına değersizdir, ancak içinde ince işçilikli bir zümrüt kolyeye sahip altın bir gerdanlık bulunur (200 ap).

Deneyim Puanlarını Dağıtmak

Eğer grup kolyeyi kendilerine saklamak yerine Mirna'ya geri verirse 200 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

10. Köy Meydanı

Etrafa yayılan çalılıklar henüz meydanı tamamen yutmamıştır.

Köyün doğu tarafında, yol genişleyerek küçük bir meydan oluşturuyor. Meydanın güney tarafı birkaç harap bina ile çevrili, ancak kuzeydeki daha büyük ve sağlam yapı bir kışlaya benziyor. Bir yol güneydoğuya, bir diğeri köyün ortasındaki tepenin etrafından güneybatıya uzanıyor ve üçüncü bir yol kuzeye doğru kıvrılarak devam ediyor. Meydanın ortasında, hafifçe bir yana eğilmiş, mızrak ve kalkan tutan bir savaşçıyı tasvir eden, yıpranmış bir ahşap heykel görüyorsunuz.

Eğik heykel, kaidesiyle birlikte 4 metre yüksekliğindedir. Heykel, Gökgürültüsüağacı ilk kurulduğunda Kışgelmez Ormanı'nda birkaç canavarı yendiği söylenen, Kışgelmez'ın eski kahramanlarından Palien'i tasvir eder. Heykeli dikkatle inceleyen bir karakter, başarılı bir GS 15 Zekâ (Tarih) kontrolüyle bu kişinin kim olduğunu tanıyabilir. Heykel, başarılı bir GS 20 Güç kontrolüyle devrilebilir.

11. Eski Garnizon

Gökgürültüsüağacı'nın sakinleri için Kışgelmez Ormanı'na bu kadar yakın yaşamak, sürekli tetikte olmayı gerektiriyordu.

Tarikatçı

Kışla, geçen yıllara diğer köy binalarından daha iyi dayanmış gibi görünüyor. Çatısında basit bir siper var ve ok mazgallı pencereler, buranın acil durumlarda küçük bir hisar olarak kullanılmak üzere inşa edildiğini gösteriyor.

Beş **kül zombisi** (bkz. "Kül Zombileri" kutusu, s. 31) bu binanın içinde gizlenmektedir. Bunlar, bir zamanlar garnizonda görev yapmış askerlerdir ve hâlâ paslı zırhlarının ve asker cüppelerinin kalıntılarını taşırlar. Ancak bu zırh parçaları Zırh Seviyelerini artırmaz. Herhangi bir canlı yaratık onların huzurunu bozarsa zombiler canlanır ve saldırıya geçer.

Binanın içindeki eşyaların bir kısmı hâlâ yerindedir. Ana odada, çatıya açılan bir kapağa ulaşan bir merdiven bulunur. Kuzeydeki odada iki ranza, güneydeki odada ise üç ranza vardır; böylece toplam on asker için yatacak yer sağlanmıştır. Kışlanın ana bölümünün kuzeybatısında bir mutfak ve erzak odası bulunur. Burası şimdi, bir zamanlar tuzlanmış et taşıyan çürümüş çuvallar ve fıçılarla doludur. Tüm yiyecekler çoktan haşereler tarafından tüketilmiştir.

Deneyim Puanlarını Dağıtmak

Eğer grup kül zombilerini yok ederse 250 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

12. Dokumacı Kulübesi

Bu yıkılmış kulübe, yakınlarda yuvalanan yaratıklar için bir tuzak görevi görmektedir.

Bu harabenin içi moloz yığınlarıyla dolu. Bir köşede kırık bir dokuma tezgâhı duruyor.

Altı **dal küfü**, bu harabenin güneyindeki çalılıkta gizlenmektedir. Her bir karakterin, küfler tarafından baskına uğramamaları için dal küflerinin Çeviklik (Gizlilik) kontrolüne karşı çekişmeli bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapmalarına izin ver.

Gelişmeler

Buradaki herhangi bir yüksek ses, 13. alandaki tarikatçıları uyarır. Tarikatçılar sessiz ve temkinli bir şekilde durumu araştırmaya gelirler.

Deneyim Puanlarını Dağıtmak

Eğer grup dal küflerini yok ederse 150 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

13. Ejderha Tarikatçıları

Kendilerine Ejderha Tarikatı adını veren bir grup, Kılıç Sahili'nin güçlü ejderhalarıyla ittifaklar kurmaya çalışmaktadır. Bu amaçla dört tarikatçı, yakın zamanda Gökgürültüsüağacı'na gelen bir yeşil ejderhanın (7. alan) izini sürmüş ve onunla görüşüp bir ittifak kurmak için uygun anı beklemeye başlamıştır. Uzak bir mesafeden ejderhayı gözetleyerek mizacını ve ihtiyaçlarını anlamaya çalışmaktadırlar.

Bu küçük çiftlik evi, ilk bakışta terk edilmiş sıradan bir ev gibi görünüyor. Ancak biraz sonra bütün kapılarının kapalı ve pencere kepenklerinin de sıkıca örtülü olduğunu fark ediyorsunuz.

Kulübenin kapıları içeriden sürgülenmiştir ve zorla açılmaları için başarılı bir GS 20 Güç kontrolü gerekir. Kepenkler de içeriden sürgülüdür ve başarılı bir GS 15 Güç kontrolüyle zorlanarak açılabilir.

Evde altı insan tarikatçı saklanmaktadır. Dördü nöbet tutar (her odada ikişer kişi), diğerleri ise daha büyük odada dinlenmektedir. Tarikatçılar, ejderha kanatlarını andıracak şekilde kesilmiş siyah pelerinler ve stilize ejderha boynuzlarına sahip siyah deri maskeler takarlar. Ortak Dilin yanı sıra Ejderce de konuşurlar.

Evin içi tozludur ve örümcek ağlarıyla kaplıdır. İçerideki tek eşyalar küçük bir soba, bir masa, iki sandalye ve tarikatçıların dönüşümlü kullandığı bir ranzadır.

Tarikatçıları Oynamak

Tarikatçılar kimseyle savaşmak istemez ve yalnız bırakılmayı tercih ederler. Grubun lideri, Favric adında kötü niyetli ve hırslı genç bir adamdır. 7. alandaki yeşil ejderhanın sadakatini kazanarak tarikat içinde hızla yükselmeyi ummaktadır. Diğer tarikatçılar Favric kadar hırslı değildir; Favric yakalanır ya da öldürülürse kaçarlar.

Karakterler tarikatçılarla konuşursa Favric buraya yeşil ejderhayla görüşmek için geldiklerini söyler (ejderhanın adını bilmez). Karakterler de benzer bir amaç taşıdıklarını ifade ederlerse Favric bir ittifak önerir. Aslında planı, karakterleri hediyesinin bir parçası olarak ejderhaya sunmaktır. Eğer bir çatışma çıkarsa tarikatçılar ejderhanın tarafını tutar.

Ganimet

Ana odada Favric'in yeşil ejderhaya sunmak üzere hazırladığı küçük bir sandık bulunur. Sandığın içinde üç elmas vardır (her biri 100 ap değerindedir). Favric ayrıca boynunda mantarlı bir şişe içinde bir *uçma iksiri* taşır.

Deneyim Puanlarını Dağıtmak

Eğer grup tarikatçıları yener veya bölgeden kaçırırsa 150 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

Ejderek Kayalığı

Bu kaya çıkıntısı, Kılıç Dağları'nın kuzeydoğusundaki engebeli tepelerin belirgin bir işaretidir ve kırk kilometre uzaktan bile seçilebilir. Tavşankule civarındaki Üçdomuz Patikası boyunca seyahat edenler, yolculuk sırasında güneyde kalan Ejderek Kayalığı'nı görebilirler. Bu yer, eskiden büyük ve tehlikeli bir ejderek yuvasına ev sahipliği yapıyordu; ancak yıllar önce cesur maceracılar bu yaratıkları ortadan kaldırdı. Ejderekler hiçbir zaman geri dönmemiş olsa da zaman zaman başka yaratıklar burayı mesken edinmiştir. Ejderek Kayalığı'nın mevcut işgalcileri bir grup ork ve onların müttefiki olan bir divdir.

Orklar, Çok Oklar kabilesinin keşifçileri olarak görev yaparlar. Bu orklar sık sık Kuzey'in daha medeni bölgelerine sızarak insan yerleşimlerini gözetler, yolcuları pusuya düşürür ve fırsat buldukça yağma yaparlar. Keydalin yakınlarındaki yeni yerleşimler ve eski Üçdomuz Patikası üzerindeki artan hareketlilik, grubu bu bölgeye çekmiştir. Grubun lideri Brughor Baltayiyen adında bir vahşidir; keşif yapmaktan çok öldürmeye ve yağmalamaya ilgi duyan acımasız bir savaşçıdır.

Ork Kampı

Ejderek Kayalığı geniş bir tepedir; yamaçları ve etekleri boyunca kilometrelerce engebeli arazi uzanır. Gizli ork kampını bulmak zaman alır. Grup liderliğini yapan karakter, kampı bulmak için saatte bir kez GS 15 Bilgelik (Algı) ya da GS 10 Bilgelik (Hayatta Kalma) kontrolü yapabilir.

Karakterler kampı bulduğunda şu metni oku:

> Siz tepenin alt yamaçlarındaki engebeli bir sırta tırmanırken havada, dumanın hafif kokusunu alıyorsunuz. Kırk beş metre ötede, bir yarığın dibinde bir mağara ağzı açılıyor. Mağaranın yaklaşık yirmi metre dışında, bir kayanın arkasına çömelmiş, etrafı gözetleyen tek bir ork görüyorsunuz.

Karakterler bu yalnız **ork**u sessizce ve hızlı bir şekilde etkisiz hâle getirebilirse mağaradaki orklara karşı baskın yapma şansı elde ederler. Eğer nöbetçi, karakterleri fark ederse ya da baskın turunda susturulamazsa mağaraya geri çekilip diğerlerini uyarır.

Mağaradaki yağmacılar şunlardır: Brughor Baltayiyen (30 can puanına sahip bir **ork**), altı normal **ork** ve Gog adlı pis bir **div**. Gog öldürülene kadar savaşır; orklar ise Brughor öldürüldüğünde kaçarlar.

Ganimet

Brughor'un çetesi kuzeye doğru ilerlerken birkaç çiftliği yağmalamıştır. Mağaradaki kilitli olmayan bir sandığın içinde 750 bp, 180 gp, 62 ep, 30 ap ve üç şişe parfüm (her biri 10 ap değerinde) bulunur.

Deneyim Puanlarını Dağıtmak

Ejderek Kayalığı'ndaki yaratıkları yenmek, Keydalin'deki Kasaba Reisi Harbin Wester tarafından verilen görevi tamamlar ve Yaşlı Baykuş Kuyusu'ndaki Hamun Kost'a verilen sözü yerine getirir. Eğer grup orkların ve divin hakkında gelmeyi başarırlarsa 1.250 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

Kayaçene Kalesi

Kayaçene kabilesi, Üçdomuz Patikası ve Kışgelmez Ormanı çevresine dağılmış yağmacı çetelerden ve rakip obot inlerinden oluşur. Ancak tüm diğerleri tarafından isteksizce de olsa üstün kabul edilen bir şef vardır: Kayaçene Kalesi'nin Kralı Grol.

Kayaçene Kalesi bir obot yapısı değildir; ayrıca yapının asıl adı da bu değildir. Bir zamanlar Kuzey'in büyük kısmını kontrol eden eski Keylorm krallığının yetenekli bir soylu sihirbazı tarafından inşa edilmiştir. Bu kale yedi adet birbirine geçmiş kuleden oluşur; ancak üst katlar çoktan çökmüş ve enkaz yığınlarına dönüşmüştür. Günümüzde yalnızca zemin kat yaşanabilir durumdadır.

Genel Özellikler

Geçen yüzyıllar, Kayaçene Kalesi'ne merhamet etmemiştir. Obotlar, çökmekte olan kulelerin altındaki zayıf bölgeleri kaba kirişlerle desteklemiştir, ancak yapının tamamen çökmesi yalnızca bir an meselesidir.

Tavanlar. Aksi belirtilmedikçe tavanlar 6 metre yüksekliğindedir.

Kapılar. İç kapılar ahşaptan yapılmış olup demirlerle güçlendirilmiştir. Kilit ya da anahtar deliği yoktur. Eğer bir kapı barikatlanmışsa kırmak için başarılı bir GS 15 Güç kontrolü gerekir.

Zemin. Çatlamış ve düzensiz taş döşemeler, attaki toprak zemini gizler.

Işık. Kale boyunca mazgallardan sınırlı miktarda güneş ışığı sızar. Gündüzleri çoğu alanda loş ışık vardır. Geceleri ise tüm alanlar karanlıktır.

Duvarlar. Dış duvarlar ve taşıyıcı iç duvarlar 2 metre kalınlığındadır; bu, 1 metre harç dolgunun iki yanında 50'şer santimetre kalınlığında taş bloklardan oluşur. İç bölme duvarları 50 santimetre kalınlığında işlenmiş taştandır.

Kalede bulunan ok mazgalları dış zeminden 4 metre, iç zeminden 120 santimetre yüksekte yer alır; 20 santimetre genişliğinde ve 120 santimetre yüksekliğindedir. Mazgalın bir tarafında bulunan bir yaratık, diğer taraftan yapılan saldırılara karşı üç çeyrek (dörtte üç) siper kazanır (bkz. OEK, Siper, s. 196).

1. Kale Girişi

1 ve 2 numaralı alanlar arasındaki ana kapılar bronz kaplamalı ahşaptan yapılmıştır, ancak paslanmış ve çökmüş durumdadır.

Kale, farklı boyut ve yüksekliklerde yedi yıkık kuleden oluşuyor; ancak üst katların tamamı ya kısmen ya da tamamen çökmüş durumda. Kısa bir merdiven, ana girişin önündeki bir terasa çıkıyor. Parçalanmış iki kapının enkazının ötesinde gölgelerle kaplı bir salonun uzandığını görüyorsunuz. Gözleriniz girişin üzerinde yükselen yuvarlak kulelere ve bu terası yukarıdan gözleyen ok mazgallarına takılıyor.

Burada hiçbir yaratık yaşamaz, ancak 3. alandaki obot nöbetçilerin gözcülük yapması gerekmektedir. Yine de yalnızca ara sıra mazgallardan dışarı bakarlar; bu nedenle sessiz hareket eden karakterler fark edilmeden yanlarından geçebilir. Her karakter bir Çeviklik (Gizlenme) kontrolü yapsın. Bu kontroller arasındaki en düşük sonuç, obotların grubu fark etmek için yapacakları Bilgelik kontrolünün GS'si olur.

Gelişmeler

Obotlar karakterleri fark ederse (veya karakterler açıkça yaklaşırsa) ok mazgallarının arkasından ok yağdırırlar. Ancak kırık kapının önündeki veya ötesindeki düşmanları doğrudan hedef alamazlar. Obotlar ayrıca, kalenin saldırı altında olduğunu 4 ve 6 numaralı alanlardaki yoldaşlarına duyuracak kadar yüksek sesle bağırırlar.

Kılık Değiştirmiş Karakterler

Zeki karakterler Kayaçene Kalesi'ne silahlarını çekerek saldırmak yerine konuşarak içeri girmeyi deneyebilirler. Örneğin, Kızılizlilerin kırmızı pelerinlerini giyip kendilerini Kızılizlilerin lideri "Camsopa" Iarno Albrek tarafından Kral Grol ile görüşmek üzere gönderilmiş elçiler olarak tanıtabilirler. İyi bir ZE, bu tür yaratıcı düşünceleri ödüllendirir ve karakterlere başarılı olma şansı verir.

Karakterlerin çatışmadan kaçınıp kale savunucularını konuşarak geçmeleri tamamen kabul edilebilir bir durumdur. Hem Kayaçene kabilesi hem de Kızılizliler Kara Örümcek için çalıştığından, karakterler onun çıkarları doğrultusunda hareket ettiklerini iddia ederlerse obotumsular büyük olasılıkla onlara saldırmayacaktır.

Karakterler topluca bir aldatmaca gerçekleştirmeye çalışırlarsa her biri bir Karizma (Aldatma) kontrolü yapmalıdır. Bu kontroller, yaratıkların Bilgelik (Sezgi) kontrollerine karşı yapılır (çekişme). Eğer aldatmaca özellikle iyi planlanmışsa veya güzel canlandırılmışsa karakterler kontrollerinde avantaj elde ederler. Karakterlerden en az biri bu çekişmeli kontrolde başarılı olursa aldatmaca da başarılı olur. İstersen aldatılan yaratıklar için DP verebilirsin. Grup kalenin daha da içine girdikçe senin takdirine bağlı olarak ek (yeni) kontroller de gerekebilir.

2. Tuzaklı Salon

Bir zamanlar kalenin giriş salonu olan bu geniş oda, tehlikeli bir savaş alanı oluşturur.

Kuzey ve güney yönündeki kapılar kapalıdır. Bir enkaz yığını, güneydeki koridoru kısmen kapatmakta. Doğu yönündeki geniş bir koridor güneye ve doğuya açılan iki kapıyla sona eriyor. Koridorun zemini, çöken tavanın bir kısmından geriye kalmış tozlu moloz ve dökülmüş sıvalarla kaplı.

Eğer 3. alandaki obot nöbetçiler alarm verdiyse 4 ve 6 numaralı alanlardaki obotlar ve kocobotlar kuzey ve güney kapılarından aynı anda dışarı fırlarlar. Maceracıları ezici bir güçle bastırmaya ve onları kaleden sürmeye çalışarak iki taraftan saldırırlar.

Tuzak. 8 numaralı alana açılan kapının önündeki tozlu sıva ve molozlar, çökmüş tavana gizlenmiş bağlantı pimlerine bağlı bir bakır takılma telini gizlemektedir. Tuzak telini fark etmek için karakterin en az 20 edilgen Bilgelik (Algı) puanına sahip olması gerekir. Karakterler bölgede özellikle tuzak arıyorlarsa başarılı bir GS 10 Bilgelik (Algı) kontrolü de yeterlidir. Bir kez fark edildiğinde telden kaçınmak veya onu etkisiz hâle getirmek kolaydır; bunun için herhangi bir yetenek kontrolü gerekmez.

Tuzak telinden kaçınmadan molozların üzerinden geçen veya içinden yürüyen herhangi bir yaratık, ağır taşlar ve ahşap kirişlerden oluşan bir göçüğü tetikler (çökme alanı haritada gösterilmiştir). Tuzak tetiklendiğinde bu alanda bulunan her yaratık bir GS 10 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmak zorundadır. Başarısız olanlar düşen molozlardan 3z6 sersemletici zarar alır; başarılı olanlar verilen zararın yarısını alır. Göçüğün çıkardığı gürültü, 3, 7, 8 ve 9 numaralı alanlardaki yaratıkları alarma geçirir.

Deneyim Puanlarını Dağıtmak

Eğer grup tuzağı fark eder veya ondan sağ kurtulursa 100 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

3. Okçu Mevzisi

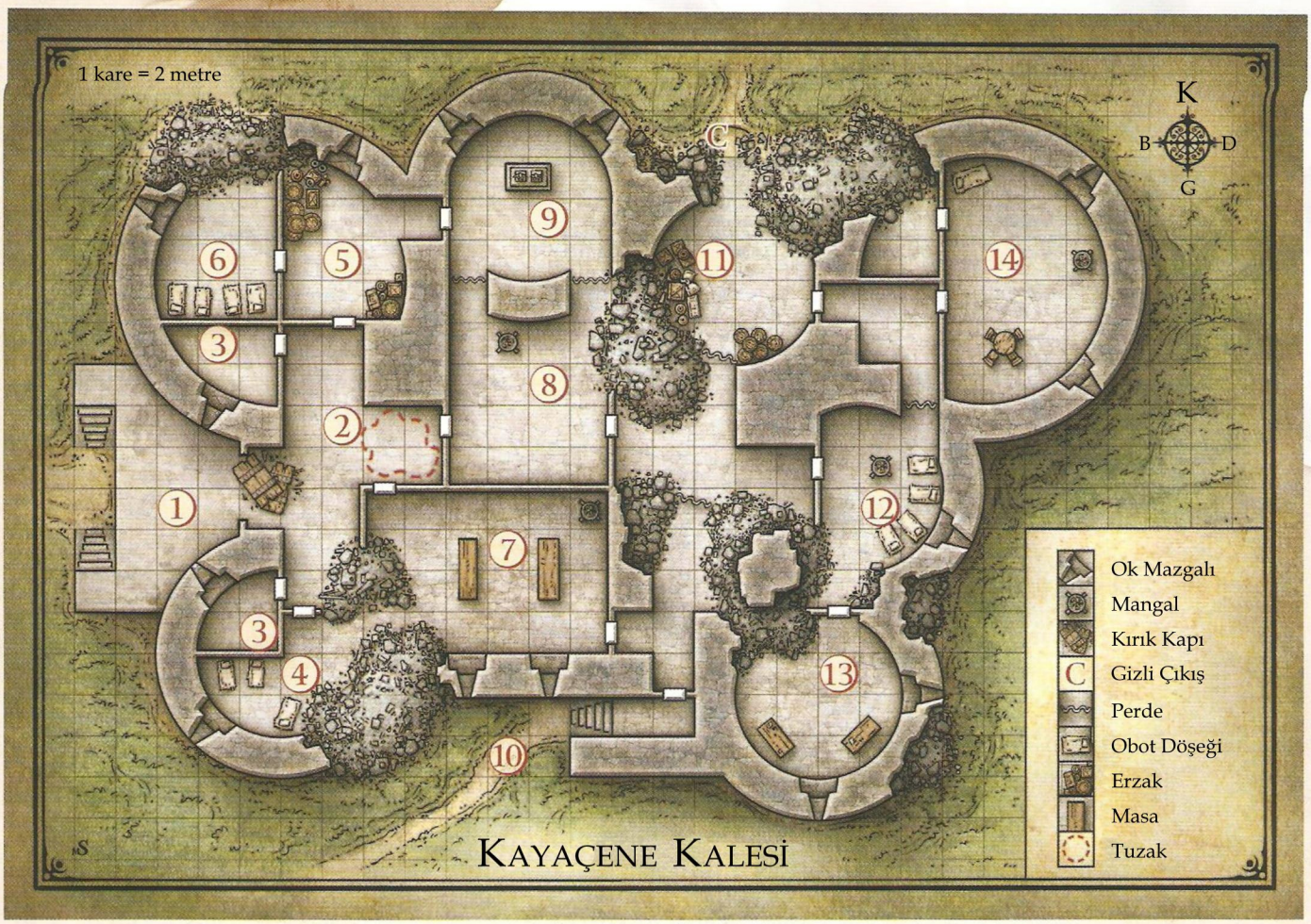
Kayaçene Kalesi'nin başlıca savunmaları, gizli konumu ve terk edilmiş gibi görünen hâlidir. Buna ek olarak, Kral Grol fazla yaklaşan davetsiz misafirleri uzaklaştırmak için nöbetçiler görevlendirmiştir.

Bu küçük oda molozlarla dolu. Kapının karşısındaki ok mazgalı, kale kapılarının önündeki terasa hâkim, mükemmel bir atış alanı sunuyor.

Bu iki odanın her birinde iki **obot** bulunmaktadır. Okçular sırayla ok atıp geri çekilerek, dışarıdaki hedeflere her tur saldırabilirler. Karakterler odaya girdiğinde, obotlar kısa yaylarını bırakır ve yakın dövüş silahlarını çekerler.

Deneyim Puanlarını Dağıtmak

Grubun yendiği her bir obot okçu çifti için 100 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.



4. YIKIK KIŞLA

Kayaçene obotları kalenin içinde, kullanılabilir her karış alanı değerlendirmekten geri durmamıştır.

> Kalenin güneybatı kulesi, artık yalnızca bir moloz yığınından ibaret. Geriye kalan alanda yere serilmiş, eski birkaç döşeği ve yıkıntıların arasından doğuya doğru uzanan dar, kıvrımlı bir geçidi görüyorsunuz.

Burada üç obot konaklamaktadır. Molozlar tehlikeli görünse de kule sağlamdır ve doğudaki geçit güvenlidir.

GELİŞMELER

Buradaki herhangi bir yüksek ses, 7. alandaki obotların dikkatini çeker. Onlardan biri gürültünün kaynağını araştırmak için gelir. Eğer geri dönmezse ya da bir tehlike fark edip alarm verirse diğer obotlar da durumu araştırmaya gelir.

DENEYİM PUANLARINI DAĞITMAK

Grup bu obotları yenerse 150 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

5. DEPO

Ana Yol ve Üçdomuz Patikası boyunca Kayaçeneler tarafından yağmalanan kervanlar, kalenin erzak ihtiyacını karşılamaktadır.

> Bu depolama alanı, eski tuzlu et fıçıları ve çürümüş tahıl çuvallarıyla dolu. Erzakların arasında kanlı bir zincir zırh, bir ağır arbalet ve kabzasına Kışgelmez arması işlenmiş, kınından çıkarılmış bir uzun kılıç buluyorsunuz.

Buradaki erzaklar insan ölçülerine göre yenilebilir olmasa da obotlar taze yiyecek bulunmadığında bunlara katlanabilmektedir.

Obotların, boyutundan dolayı gözden kaçırdığı küçük bir fıçı ise olağanüstü bir cüce brendisiyle doludur. Fıçı yaklaşık yirmi kadehlik içki içerir. Bu brendiden bir kadeh içen karakter 1 can puanı geri kazanır. Ancak bir karakter bir saat içinde iki kadeh içerse 1 saat boyunca zehirlenmiş olur.

Sildar'ın Eşyaları. Zincir zırh ve uzun kılıç, Sildar Kışocağı'na aittir. Sildar, en azından uzun kılıcı kendisine geri verilirse minnettar kalır.

6. OBOT KIŞLASI

Kayaçeneler karma bir obotumsu kabilesidir; birkaç öcüayı kendilerine kıyasla daha kalabalık olan zavallı obotların ve birkaç kocobotun üzerinde hüküm sürmektedir. Kocobotlar bir gün öcüayılardan kurtulmayı ve yönetimi ellerine geçirmeyi planlamaktadır fakat şimdilik öcüayılar çok güçlü bir tehdit oluşturmaktadır.

Bu odanın zemininde yere serilmiş dört döşek ve samandan yatak var. Duvarlardaki askılara asılmış silahlar dikkatinizi çekiyor: Mızraklar, kılıçlar, dikenli bozdoğanlar ve daha neler neler. Kuzey duvarında hasar izleri var, ancak zeminde moloz veya enkaz görmüyorsunuz.

Bu odada dört **kocobot** konaklamaktadır. Yanlarındaki obotlar sürekli kavga çıkardığı için 2 ve 3 numaralı alanlardaki seslere pek aldırış etmezler. Ancak bir istilacı görünürse veya obot nöbetçiler alarm verirse kalelerini savunmakta hızlı davranırlar.

Ganimet

Beş mızrak, dört uzun kılıç, üç dikenli bozdoğan, iki büyük kılıç ve ince işçilikli bir tahta sopa duvarlarda asılı haldedir. Bu tahta sopa tüy motifleriyle süslenmiştir, şaşırtıcı derecede hafiftir (500 gram) ve 10 ap değerindedir.

Deneyim Puanlarını Dağıtmak

Eğer grup bu odadaki kocobotları yenerse 400 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

7. Ziyafet Salonu

Kalenin efendisi bir zamanlar misafirlerini burada ağırlar, görkemli ziyafetler ve danslar düzenlerdi. Şimdi ise burası iğrenç bir obot yemekhanesine dönüşmüştür.

Kocobot

Bu geniş salonun batı kısmı bir moloz duvarla sona eriyor, ancak geri kalan bölüm hâlâ sağlam. Bu gösterişli oda bir zamanlar kalenin ziyafet salonu olmalı; tavanı on metreye kadar yükseliyor. Ortada iki büyük ahşap masa ve sade banklar var. Köşelerden birine içinde közler yanan bir pirinç mangal konulmuş. Kirli tabaklar, yarısı dolu güveç kazanları, küflenmiş ekmek parçaları ve kemirilmiş kemikler masaların üzerinde duruyor, üzerlerinde sinekler uçuşuyor.

Bu salonda yedi zavallı **obot** ve liderleri bulunur -Yegg adında, 12 can puanına sahip, şişman ve huysuz bir **obot**. Yegg, Kayaçenelerin baş aşçısıdır ve istemeye istemeye çalışan yardımcılarını acımasızca zorlayarak kabilenin sofrasını hazırlatır. Eğer Yegg öldürülürse hayatta kalan obotlar doğuya veya batıya kaçar; ancak 2. alandaki tuzak nedeniyle kuzey kapısını kullanmaktan özellikle kaçınırlar.

Deneyim Puanlarını Dağıtmak

Eğer grup bu odadaki obotları yenerse 400 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

8. Karanlık Salon

Bu alanın gündüz vakti bile dışarıdan ışık alması mümkün değildir. Kutulu metin, karakterlerin karagörüye sahip olduğu ya da bir ışık kaynağı kullandığı varsayımıyla okunmalıdır.

Bu yüksek ve dar salon, bir zamanlar bir şapelin ya da tapınağın parçası olmuş gibi hissettiriyor. Duvarların üst kısımlarına işlenmiş melek figürleri aşağıda bulunan zemini sessizce izliyorlar gibi. Kuzeyde, ağır perdeler bir çift kemerli geçidi kapatıyor. Bu kemerli geçitlerin arasında çatlamış ama oldukça süslü bir taş mangal gözünüze çarpıyor.

Bu oda, obot Lhupo'nun (9. alan) özel evcil hayvanı olan bir **sazgan** tarafından korunmaktadır. Sazgan, odanın yüksek kısımlarındaki heykellerin gölgelerinde gizlenmiş bir çıkıntıya tırmanmayı sever. Sessizce içeri girenleri izler, saldırmak için uygun anı bekler ve hedefinin üzerine atlar. Sazganın Gizlenme (Çeviklik) kontrolü, karakterlerin Bilgelik (Algı) kontrolleriyle (veya edilgen puanlarıyla) karşılaştırılır; buna göre kimlerin baskına uğradığı belirlenir. Sazgan, obotların Lhupo izin vermedikçe yenmeyeceğini bilir. Diğer Kayaçeneler ise Lhupo'nun bu "evcil hayvanından" korkar ve bu odadan mümkün olduğunca hızlı, tercihen ikişer ya da üçer kişilik gruplar halinde geçerler.

Bir ruhani buradaki mabet süslemelerini incelerse başarılı bir GS 10 Zekâ (Din) kontrolüyle burada bir zamanlar kendilerine ibadet edilen ilahları tanıyabilir: Oghma (bilgi ilahı), Mystra (büyü ilahesi), Lathander (şafak ilahı) ve Tymora (şans ilahesi). Bu, kaleyi inşa edenlerin insan olduğuna dair açık bir işarettir.

Gelişmeler

Eğer burada bir çatışma çıkarsa 9. alandaki obotlar baskına uğramaz.

Ganimet

Taş mangalın içinde bir kömür yığını vardır. Kömürlerin altında, kırmızı bir kumaşa sarılmış altından bir güneş elfi heykelciği (100 ap) gizlenmiştir. Bir obot, diğer obotların onu çalmasından korktuğu için bu heykelciği buraya saklamıştır.

Bir *büyüyü tespit et* büyüsü, heykelciğin kehanet büyüsüyle güçlendirilmiş olduğunu ortaya çıkarır. Bakış açısı kötü olmayan bir yaratık heykelciği tuttuğunda zihninde telepatik bir yanıt alarak *alamet* büyüsünde olduğu gibi bir soru sorabilir. Bir kez soru sorulup cevap alındıktan sonra heykelcik bir daha asla kullanılamaz.

Deneyim Puanlarını Dağıtmak

Eğer grup sazganı yenerse 450 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

9. Obot Mabedi

Obotların insan ilahlarıyla bir işi yoktur; bu yüzden Kayaçeneler bu yeri obotların ve kocobotların ilahı Mağlubiyet adına yeniden düzenlemiş ve ona adamıştır.

Bu oda kalenin kuzey kulesindedir. Ortada kan lekeli siyah bir örtüyle kaplı taş bir sunak vardır. Altın ayin eşyalarını -bir kâseyi, bir bıçağı ve bir buhurdanlığı- özenle sunağın üzerine yerleştirilmiş olarak buluyorsunuz. Güneydeki iki kemerli geçit ise ağır perdelerle örtülü.

Bu tapınakta Lhupo (12 can puanına sahip bir **obot**) ve onun "müritleri" olarak hizmet eden iki normal **obot** bulunur. Hepsi zırhlarının üzerine kirli cüppeler giymiştir; ancak hiçbirinin gerçek ilahi gücü yoktur (gerçi Lhupo Mağlubiyet'in kendisiyle konuştuğunu iddia etmektedir). Eğer obotlar 8. alandaki sazganla yapılan savaşın sesini duymuşsa sunağın arkasına saklanarak karakterlere baskın yapmaya çalışırlar. Aksi hâlde üçünün de sunağın önünde diz çökmüş, kötü ilahlarına dua ettikleri görülür.

Kanlı örtü, taş sunağı tamamen kaplar. Sunağın yan yüzeylerinde 8. alandaki süslemelerde görülen aynı ilahları tasvir eden oymalar bulunur.

Ganimet

Kâse, bıçak ve buhurdanlık insan yapımı sanat eserleridir ve sırasıyla 150 ap, 60 ap ve 120 ap değerindedir.

Deneyim Puanlarını Dağıtmak

Eğer grup obotları yenerse 150 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

10. Yan Kapı

Kalenin bu yan girişi kilitlidir ancak nöbetçi yoktur.

Eski kalenin güney tarafında, yabani otlarla kaplanmış bir patika, duvar içindeki bir geçide çıkıyor. Burada büyük bir demir kapı var; bu kapı dış saldırılardan korunacak şekilde yerleştirilmiş. Yoldan dört metre yükseğinde bulunan ok mazgalları bu alanı gözetlemeye yarıyor.

Demir kapı kilitlidir. Hırsızlık aletleriyle başarılı bir GS 15 Çeviklik kontrolü yapılarak açılabilir ya da başarılı bir GS 25 Güç kontrolü ile kırılabilir.

Ok Mazgalları. Mazgalların yakınında durup dinleyen bir karakter, 7. alandan gelen tabak çatal sesleri ve bulaşıkları yıkayıp yıkamama konusunda tartışan sinirli obotların bağırışlarını duyabilir. Obotlar bu mazgallarda nöbet tutmazlar. Ancak karakterler kapıyı kırmak gibi fazla gürültü yaparsa obotlar gelir ve dışarıyı kontrol eder. İstilacı görürlerse alarm verirler.

Sazgan

11. Yıkık Kule

Haritadaki "C" ile işaretlenmiş tozlu çadır bezi, etrafındaki taş ve molozdan farksız görünerek bu bölgenin kuzey girişini gizler. Burayı inceleyerek başarılı bir GS 15 Bilgelik (Algı) kontrolü yapan bir karakter bir patika fark eder. Eğer karakterler kalenin dışını, gizli girişi aramak için özellikle tarıyorsa başarılı bir GS 10 Bilgelik (Algı) kontrolü ile bu bez "kapı"yı bulabilirler.

Bu kule neredeyse tamamen çökmüş durumda olmasına rağmen zemin katında hâlâ küçük bir açıklık var. Çürümüş sandıklar ve eski fıçılar, buranın bir zamanlar erzak deposu olduğunu gösteriyor. Güneyde molozla kapatılmış alanı ağır bir perde gizliyor, doğuda ise sağlam bir kapı görüyorsunuz. Kuzeyde, molozların arasından geçen kısa bir geçit, bir çadır beziyle sona eriyor.

12. Muhafız Odası

Buradaki yaratıklar ok mazgallarından gözetleme yapar; bu yüzden kalenin doğu tarafında sessizce ilerlemeye çalışan karakterlerin fark edilme ve saldırıya uğrama ihtimali yüksektir.

BAYKUŞAYISI

Bu küçük odanın ortasında, kömürlerle dolu taş bir mangal loş bir ışık yayıyor. Doğu duvarı boyunca yere serilmiş dört saman yatak görüyorsunuz. Güneydeki duvar çökmüş olsa da o yönde sürgülü bir ahşap kapı hâlâ yerinde duruyor. Kuzeydeki kemerli geçidiyse bir perde kapatıyor.

Bu odada iki **kocobot** nöbet tutmaktadır. Bunlar zeki, dayanıklı ve Kral Grol'e sadıktır. Savaş başladığında kocobotlardan biri, 14. alandaki kralı uyarmak için koşar ve 2 tur sonra geri dönerek savaşa yeniden katılır.

Burası eskiden kalenin insan sakinlerine ait bir kabul salonuydu; ancak çürümüş mobilyaları Kayaçeneler tarafından parçalanmış ve yakacak odun olarak kullanılmıştır.

DENEYİM PUANLARINI DAĞITMAK

Eğer grup kocobotları yenerse 200 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

13. BAYKUŞAYISI KULESİ

Bu odanın kapısı, ağır bir ahşap sürgüyle kapatılmıştır -içeride tehlike olduğuna dair ince ama açık bir uyarı. Sürgü kaldırıldığında içerideki yaratık uyanır ve korkunç bir kükreme salar.

Buradaki ok mazgalları kapatılmıştır, bu yüzden oda karanlıktır. Aşağıdaki metin, karakterlerin karagörüye sahip olduğunu ya da bir ışık kaynağı kullandığını varsayar.

Buranın üst katları çökmüş ve kule, en az 12 metre yüksekliğinde boş bir silo halini almış; odanın üst kısımları ise gölgeler içinde kayboluyor. Zemin toz, moloz ve kırık camlarla kaplı; güney tarafındaki eski çalışma masaları ve kitap rafları dağılmış durumda. Odanın ortasında, baykuş başlı, bakımsız bir ayı gibi görünen iri bir yaratık var. Sizi görünce arka ayakları üzerine kalkıyor ve kükrüyor.

Kayaçeneler bir **baykuşayısı** yakalamış ve bu kuleye kapatmıştır. Oda, yaratığı sakin tutmak için karanlık tutulur; ancak Kral Grol henüz onunla ne yapacağını bilmemektedir. Eğer bir karakter yaratığa taze et fırlatırsa baykuşayısı bunu hızla tüketir. Aksi halde kapıdan giren ilk canlıya saldırır.

Burası eskiden bir kütüphane ve atölyeydi; ancak asıl içeriğinden geriye hiçbir şey kalmamıştır.

GELİŞMELER

Karakterler kapıyı açıp baykuşayısının yolundan çekilirlerse yaratık önce odadan sonra da kaleden kaçar (muhtemelen 11. alandan geçerek). Önüne çıkan her şeye saldırır.

GANİMET

Kulenin ikinci katından geriye kalan tek şey, üzerinde eski bir sandık bulunan keskin bir çıkıntıdır. Sandık, zeminden görülmesi zor olduğundan, fark edilmesi için başarılı bir GS 15 Bilgelik (Algı) kontrolü gerektirir. Sandık kilitli değildir ve içinde 90 ep, 120 ap, bir *onma iksiri*, bir *sessizlik büyüsü parşömeni* ve bir *diriltme büyüsü parşömeni* bulunur.

DENEYİM PUANLARINI DAĞITMAK

Eğer grup baykuşayısını yener ya da serbest bırakırsa 700 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

14. KRAL ODASI

Kapının yanında durup içeriyi dinleyen herhangi bir karakter, iki sesin hararetli bir tartışma içinde olduğunu duyar: Biri yüksek, hırıltılı bir sesle bir şey için ödeme talep ederken diğeri ipeksi sesiyle sakin bir şekilde karşılık veriyordur.

Bu oda kaba bir yaşam alanı olarak düzenlenmiş. Yere serilen kalın postlar halı olarak kullanılıyor, duvarlarda da eski ganimetler asılı. Kuzey yönünde büyük bir yatak, güney tarafta da için için yanan kömürlerle dolu bir mangal görüyorsunuz. Kapıya yakın yerde, etrafında birkaç sandalye bulunan bir masa var. Gözleriniz masanın yakınında ama yerde, kötü şekilde dövülmüş, bilinçsiz şekilde baygın yatan bir cüceye ilişiyor.

Kral Grol, 45 can puanına sahip, yaşlı ama hâlâ tehlikeli bir **öcüayı**dır. Kayaçeneleri yönetmek için kullandığı tek araç korkudur. Yaş omuzlarını düşürmüş ve sırtını kamburlaştırmıştır, ancak buna rağmen şaşırtıcı derecede çevik ve güçlüdür. Talepkâr ve intikamcıdır; Kayaçenelerden hiçbiri ona karşı gelmeye cesaret edemez.

Grol'a, 18 can puanına sahip Hırıltı adlı bir **kurt** ve Kara Örümcek'ten gelen bir haberci olan Vyerith eşlik eder. Vyerith, Kral Grol'den Gundren Kayaarayan'ı ve Dalga Yankısı Mağarası haritasını almak üzere gönderilmiş, dişi bir kara elf kılığındaki bir **ikiz**dir. Grol haritayı teslim etmek yerine satmak istemektedir ve kara elf ile fiyat konusunda pazarlık yapmaktadır. Vyerith önce Gundren'i sorgulayıp başka kimlerin madenin yerini bildiğini

öğrenmek ister. Ardından cüceyi öldürüp haritayı yok etmeyi planlamaktadır.

Eğer kötü karakterlerin yaklaşan bir saldırıdan haberleri olmuşsa Vyerith kuzeydoğudaki kapının arkasına saklanır; kapıyı aralık bırakır ve içeri giren bir düşmanı arkadan vurmayı umar. Grol, Gundren'i rehin tutar ve karakterler geri çekilmezse cüceyi öldürmeye hazırdır.

Ok Mazgalları. Ok mazgalları dışarıda, yerden 6 metre yüksekliktedir ve buradaki yaratıklar nöbet tutmamaktadır. Bu yüzden kalenin dışını dolaşan davetsiz misafirleri fark etmeleri pek olası değildir.

Kuzeybatı Odası. Kısmen çökmüş bu oda eskiden rahat bir banyo olarak kullanılmıştır. İçinde hâlâ büyük bir fayans küvet bulunur; kalenin mevcut sakinleri tarafından kullanılmamaktadır.

Bilinçsiz Cüce. Odanın güneybatı köşesine yakın bir yerde Gundren Kayaarayan bulunur; **sıradan (birey)** bir cücedir. Bilinçsizdir ancak 0 can puanında stabildir.

GELİŞMELER

Eğer Grol öldürülürse Vyerith, Gundren'i öldürmeye ve haritayı alarak kaçmaya çalışır; 11. alana doğru gider ve gizli çadır bezinden çıkış yapar. Eğer ikiz köşeye sıkıştırılırsa esir alınmak yerine ölümüne savaşır.

Gundren iyileştirilirse kurtarıldığı için gruba teşekkür eder; ancak Dalga Yankısı Mağarası'nın haritası olmadan Kayaçene Kalesi'nden ayrılmak istemez. Ne yazık ki Kral Grol'ün haritayı nerede sakladığını bilmemektedir (bkz. "Ganimet").

GANİMET

Grol'ün döşeğinin altında dikilmiş bir deri çanta vardır. İçinde 220 gp, 160 ep, üç *onma iksiri* ve Gundren'in Dalga Yankısı Mağarası haritası bulunur.

DENEYİM PUANLARINI DAĞITMAK

Eğer grup Kral Grol'ü, kurdu ve ikizi yenerse 950 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

Eğer karakterler Gundren Kayaarayan'ı kurtarır ve onu güvenli şekilde Keydalin'e geri götürürse gruba ek olarak 200 DP verilir.

DÖNEN SAVAŞ BİRLİĞİ

Karakterler ayrılmaya hazırlanırken bir kocobot savaş birliğinin kaleye dönmesi gibi bir karmaşık durum yaratabilirsin. Bu savaş birliği, Targor Kankılıcı liderliğindeki üç **kocobot**tan oluşur. Bir **kocobot** olan Targor'un 20 can puanı vardır. Ayrıca evcil hayvanları olarak iki **kurt** da onlara eşlik eder.

Kocobotların üzerinde hazine yoktur; ancak içlerinden 1z4'ü kanlı torbalar taşır ve bu torbalarda kesilmiş elf kafaları bulunur. Bu kesik kafalar, kocobotların yakın zamanda bir elf avcı grubuna karşı kazandığı zaferden alınmış zafer nişaneleridir.

Zeki karakterler, Targor'u Grol'ün intikamcısı olmaktansa Grol'ün halefi olması gerektiğine ikna ederek onunla pazarlık etmeye çalışabilir. Targor uzun zamandır Kayaçene kabilesinin lideri olmayı arzulamaktadır; bu yüzden, bir veya daha fazla karakter başarılı bir GS 15 Karizma (İkna) kontrolü yaparsa maceracıları öldürmemeyi kabul edebilir.

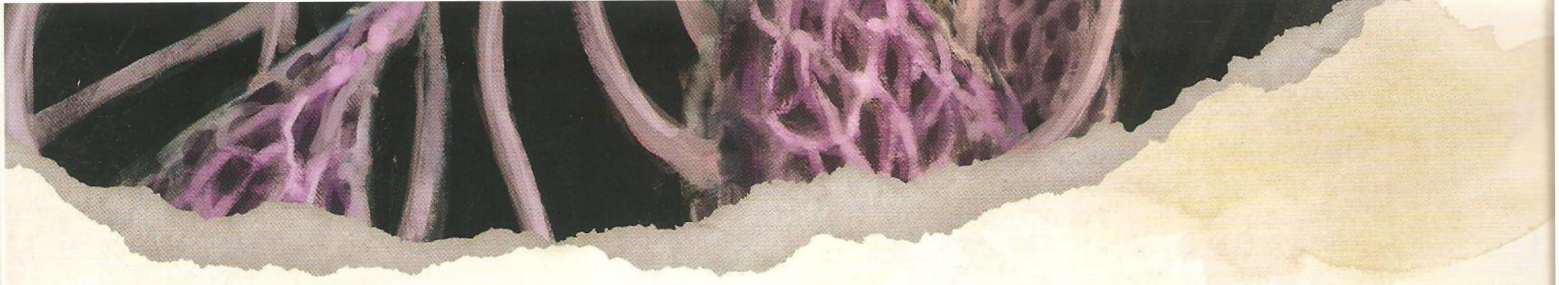
DENEYİM PUANLARINI DAĞITMAK

Eğer grup bu kocobot savaş birliğini yenerse veya Targor ile anlaşmaya varırsa 500 DP karakterler arasında eşit olarak bölüştürülür.

SIRADA NE VAR?

Eğer Gundren Kayaarayan, Kayaçene Kalesi'ndeki bu olaylardan sağ kurtulursa karakterlere teşekkür eder ve onlardan kendisine Keydalin'e kadar eşlik etmelerini ister. Ardından da kardeşleri Nundro ve Tharden'ın akıbetini öğrenmek için Dalga Yankısı Mağarası'na gitmek için yola çıkar. Gundren, kendisini kaçıran planların arkasında Kara Örümcek adlı birinin olduğunu bilir ve karakterlerin bu düşmanı durdurmasını umar. Keydalin'e döndüklerinde yardım karşılığında karakterlere kişi başı 25 ap teklif eder ve maden faaliyete geçtiğinde işletmeden elde edilecek servetin %10'unu grupla paylaşacağına söz verir.

Karakterler ister Agatha'dan ister Reidoth'tan bilgi almış olsun, ister Hamun Kost ile pazarlık yapmış olsun ya da Gundren'i ve haritayı Kayaçene Kalesi'nden kurtarmış olsun; artık Dalga Yankısı Mağarası'nın yerini öğrenmiş durumdadırlar. Geriye sadece eski cüce ocağına gidip Kara Örümcek'in kim olduğunu ve Kayıp Keydalin Madeni ile neden bu kadar ilgilendiğini keşfetmek kalmıştır.



4. Bölüm: Dalga Yankısı Mağarası

Keydalin'in yaklaşık otuz kilometre doğusunda, Kılıç Dağları'nın derin vadilerinde Dalga Yankısı Mağarası vardır. Keydalin Antlaşması'nın zengin madeni, beş yüz yıl önce Kuzey'in bu bölgesini harap eden ork istilaları esnasında kaybolmuştur.

Aradan geçen yüzyıllar boyunca sayısız maden arayıcısı ve maceracı bu kayıp madeni bulmaya çalıştı; ancak bir ay önce madenin girişini bulan Kayaarayan kardeşlere kadar hiç kimse başarılı olamadı. Ne yazık ki Kayaarayanlar, Kara Örümcek Nezznar adına çalışan casuslar tarafından takip edildiklerinin farkına varamadılar ve istemeden de olsa bu kara elfi, kendi keşfettikleri madene götürdüler. Nezznar ve yandaşları, buldukları yeri koruyan iki Kayaarayan'ı ortadan kaldırdıktan sonra Gundren'e kurulan pusuyu da planladılar. Maceracıların Gundren ile olan ilişkilerinin yanında Keydalin ve çevresinde gerçekleştirdikleri başarıları öğrenen Kara Örümcek, karakterlerin de ortadan kaldırılması emrini verdi. Bu sırada Nezznar, Dalga Yankısı Mağarası'nı keşfetmeye başlamıştı.

Kara elf, eski Keydalin insan büyübazlarının cüce silahlarını ve yercü icatlarını büyülediği Büyüler Ocağı'nı aramaktadır. Ancak Dalga Yankısı Mağarası'nda durmak nedir bilmeden dolaşan hortlaklar ve tehlikeli yaratıklar Nezznar'ın ilerleyişini yavaşlatmış, onu son derece dikkatli hareket etmeye zorlamıştır.

Şimdi maceracıların önünde Gundren'e yardım etme, ailesinin intikamını alma ve Kara Örümcek'in hain planlarına son verme fırsatı vardır. Elbette madenin derinliklerinde saklı olduğu söylenen güçlü büyülü hazineler de başlı başına büyük bir ödüldür.

Karakter Seviyesi

Maceranın bu bölümü, en az 4. Seviye karakterler için tasarlanmıştır ve her karakterin en az 2.700 DP kazanmış olduğu varsayılır. Maceracılar 3. bölümdeki isteğe bağlı araştırmaların ve çarpışmaların çok fazlasını atladıysa henüz 4. Seviyeye ulaşmamış olabilirler. Bu durumda, bu bölümdeki karşılaşmaların çoğu onlar için oldukça zorlu geçebilir.

Deneyim Puanları

Maceranın bu bölümünde de, 2. ve 3. bölümlerde olduğu üzere, yaratıkların üstesinden gelerek DP kazanılır. Ancak bu kez yaratıklardan kazanılan DP miktarı karşılaşma açıklamalarında belirtilmez. Bunun yerine, her yaratığın verdiği DP miktarı kendi bilgi kutusunda yer alır (bkz. Ek B). Karakterlerin yendikleri tüm yaratıkların DP değerlerini toplayarak toplam miktarı hesaplarsın. Ek DP ödülleri ve bunların hangi durumlarda verileceği ise metin içerisinde, "Deneyim Puanlarını Dağıtmak" başlığı altında açıklanmıştır.

Dolaşan Yaratıklar

Yaratıklar madenin her yerinde dolaşır. Rastgele çarpışmalar, oyunculara yaratıkların yalnızca belirli alanlarla sınırlı olmadığını ve zindanın hiçbir bölümünün tamamen güvenli sayılmayacağını hatırlatır. Dolaşan yaratıklarla çarpışmalar; oyuncuları ve karakterleri tetikte tutmak, oyunun temposunu canlı kılmak ve grubun kaynaklarını tüketmek için etkili bir yöntemdir. Ancak rastgele çarpışmaların fazla sık yaşanması bir süre sonra sıkıcı hâle gelebilir. Bu yüzden onları ölçülü kullan.

Karakterler belirli bir bölgede uzun süre oyalanırsa dolaşan yaratık olup olmadığını görmek için bir z20 atabilirsin. Sonuç 17-20 gelirse bir çarpışma yaşanır. Öte yandan, oyuncuların sıkılmaya başladığını düşünüyorsan zar atmadan da bir karşılaşma gerçekleşmesine karar verebilirsin. Grubun neyle karşılaştığını belirlemek için bir z12 at ve Dolaşan Yaratıklar tablosuna bak.

Dolaşan Yaratıklar

z12	Sonuç
1–3	Kamak (2z4)
4–5	Gulyabani (1z4)
6	Sazgan (1z4)
7–8	Öcüayı (1z4)
9	İskelet (1z6)
10	Zombi (1z6)
11–12	Sarı Jöle (1)

Genel Özellikler

Maden soğuk, nemli ve şaşırtıcı derecede hava akımı olan bir yerdir. Birçok tünelde hissedilir bir esinti vardır; hava akımı 1. alandan 16. alana doğru ilerler.

Tavanlar. Aksi belirtilmedikçe tünellerin tavanı 4 metre yüksekliğindedir. Odaların tavanları 8 metre, sarkıtlarla dolu doğal mağaraların tavanları ise 12 metre yüksekliğindedir.

Kapılar. Aksi belirtilmedikçe tüm kapılar 1,8 metre yüksekliğinde, 1,2 metre genişliğinde ve on beş santimetre kalınlığında yontma taş levhalardan yapılmıştır. Demir kulpları ve menteşeleri vardır. Kapılar alçak ve geniştir; cüceler için kusursuz ölçülerdedir.

Duvarlar. Duvarlar yontma taştandır. Bazı alanlarda (14, 15, 19 ve 20) ise üzerleri özenle yerleştirilmiş taş bloklarla örtülüdür.

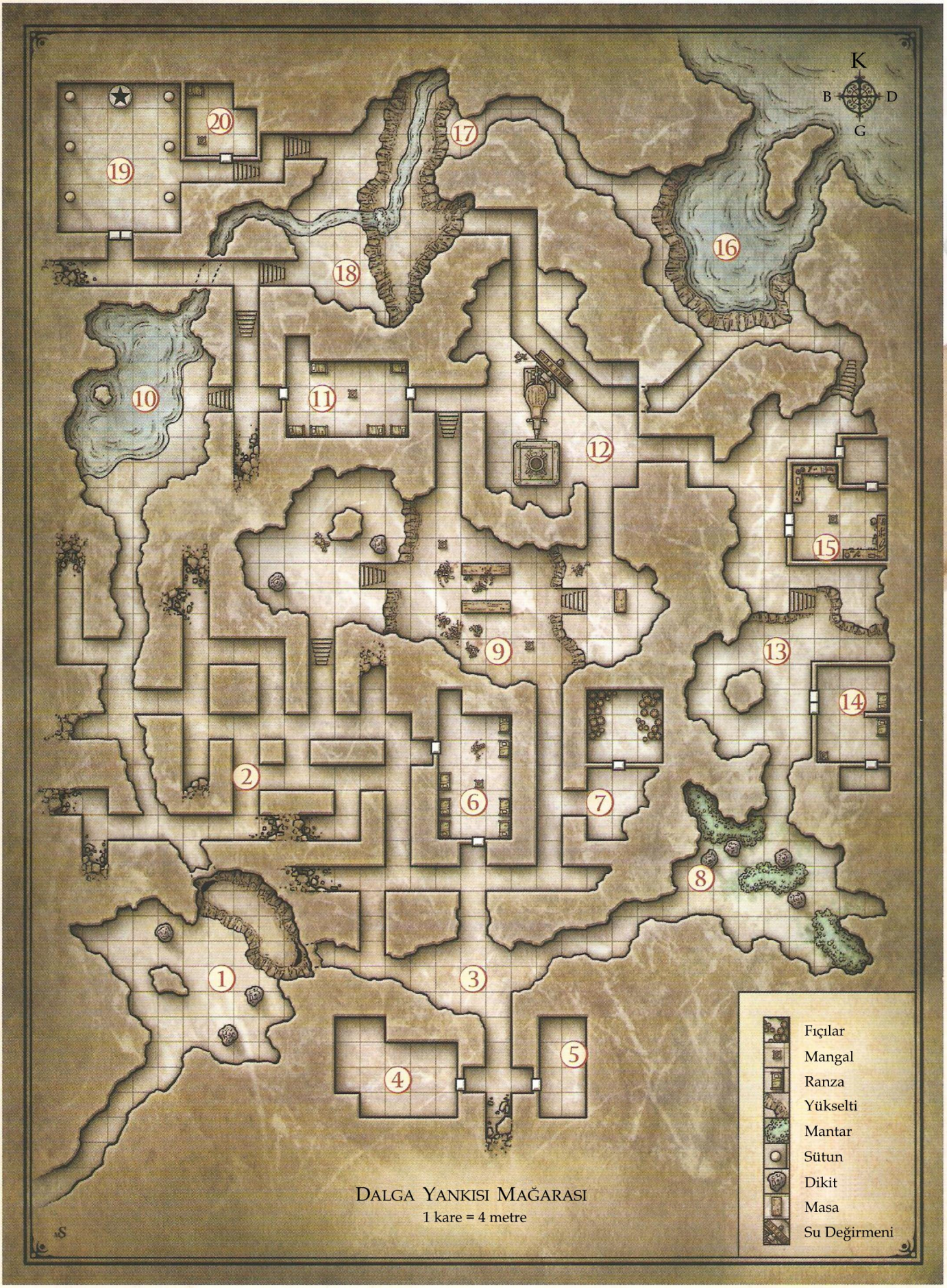
Zeminler. Tüm zeminler doğal, düzgün taşlardan oluşur.

Işık. Aksi belirtilmedikçe hiçbir ışık kaynağı yoktur. Kutulu metinler, karakterlerin bir ışık kaynağı kullandığını ya da karagörüye sahip olduğunu varsayar.

Dikitler. Doğal mağaraların çoğunda bulunan bu kaya sütunlar zeminden yükselir ve siper olarak kullanılabilir (bkz. OEK, Siper, s. 196).

Bağlı Çarpışmalar

Maceranın bu bölümündeki tüm çarpışmalar, Dalga Yankısı Mağarası haritasındaki numaralandırılmış alanlara göre düzenlenmiştir.



DALGA YANKISI MAĞARASI

1 kare = 4 metre

Gürleyen Dalgalar

Her iyi zindanın onu benzersiz kılan özellikleri vardır ve Dalga Yankısı Mağarası da bunun bir istisnası değildir. Kıyıya vuran dalgaları andıran ritmik gümbürtüler madenin her yanında yankılanır; sesler öyle güçlüdür ki ayaklarının altındaki taşların bile hafifçe titreştiğini hissedersin. Bu ses yaklaşık iki dakikada bir duyulur ve mağaranın kuzeydoğusuna yaklaştıkça giderek şiddetlenir.

Dalga Yankısı Mağarası okyanustan çok uzakta olsa da madenin derinliklerindeki suyla dolu bir mağara vardır ve bu mağara yeraltındaki sıcak bir su kaynağına bağlıdır. Bu su gözü durmaksızın kaynayarak dar bir geçide doğru kuvvetli bir su akışı oluşturur. Su, bu dar boğaza çarptığında kıyıya vuran dalgaları andıran bir uğultu meydana gelir. Oyunculara bu sesi zaman zaman hatırlat. Bu, meraklarını uyandıracak, onları sesin kaynağını aramaya teşvik edecek ve farkında olmadan madenin daha derinlerine çekecektir.

1. Mağara Girişi

Karakterler ister Gundren'in haritasını takip etsin ister Dalga Yankısı Mağarası'nın yerini başka bir kaynaktan öğrenmiş olsun, ilk olarak Kılıç Dağları'nın eteklerinde gizlenmiş dar bir tünelin girişine ulaşırlar.

Madenlere giren tünel, doğal bir kaya sütunu tarafından desteklenen ve zemininde üç adet dikit yükselen geniş bir mağaraya açılıyor. Mağaranın batı tarafında, kaya sütunun arkasında, üç döşek ve un çuvalları, tuz torbaları, tuzlanmış et fıçıları, kandi yağı mataraları, kazmalar, kürekler ve çeşitli erzak ve malzemelerden oluşan bir yığın buluyorsunuz. Bunların arasında cüce bir madencinin bedenini görüyorsunuz, en azından bir haftadır hayatta olmadığı belli oluyor.

Mağaranın kuzeydoğu kısmı ise çökmüş ve dört metre genişliğinde, sekiz metre derinliğinde bir çukur oluşturmuş. Yakındaki sağlam bir dikite kalın bir kenevir ipi bağlı ve bu ip çukurun tabanına kadar iniyor. Aşağıda ise gözleriniz, bir tarafı kuzeybatıya diğer tarafı doğuya uzanan kabaca oyulmuş bir tünel geçidini seçiyor.

Burası Kayaarayan kardeşlerin kamp alanıydı. Ölü cüce, Kara Örümcek tarafından öldürülen Gundren'in kardeşi Tharden'dır. Gundren'in diğer kardeşi Nundro da burada bulunuyordu; ancak şu anda 20. alanda, Kara Örümcek'in esiri durumundadır.

Cücelerin bıraktığı erzaklar işe yarayabilecek niteliktedir, ancak kayda değer bir maddi değere sahip değildir.

Açık Çukur. İp kullanmadan çukurun duvarlarından inmek veya çıkmak için başarılı bir GS 15 Güç (Atletizm) kontrolü gerekir. Kontrolü 5 veya daha fazla farkla başarısız olan bir karakter aşağı düşer; düştüğü her 4 metre için 1z6 sersemletici zarar alır ve çukurun dibine yere düşmüş durumda iner. Çukurun tabanındaki tünel, kuzeybatıda 2. alana, doğuda ise 3. alana ulaşır.

Ganimet

Tharden'ın ayağında bir çift *yürüyüş ve zıplayış çizmesi* vardır. Dalga Yankısı Mağarası'nın geri kalanını keşfetmek için acele eden Nezznar, bu büyülü eşyayı fark etmemiştir.

2. Maden Tünelleri

Bu tünel labirenti, Dalga Yankısı Mağarası'nın ilk maden sahasından kalma eski bir bölümdür.

Bu alan, birbirine bağlanan çok sayıda tünelden oluşuyor. Buradaki tavanlar yalnızca 1,8 metre yüksekliğindedir ve tünellerin bazıları, kısmen kazılmış, işlenmemiş kaya yüzeylerde sona eriyor.

Çıkmazla sonlanan tüneller, madencilerin kazmayı bırakıp başka noktalarda çalışmaya karar verdikleri yerlerdir. Bu çıkmazlardan birinde sabırla bekleyen bir **sarı jöle** vardır. Grup madenin bu bölümüne girdiğinde, jöle grubu gizlice takip etmeye başlar ve içgüdüsel olarak tek başına kalan bir hedefe saldırabileceği en uygun anı kollar.

3. Eski Giriş

Güneye uzanan tünel, bir zamanlar Dalga Yankısı Mağarası'nın asıl girişiydi. Ancak yüzyıllar önce madeni yerle bir eden yıkım sırasında tamamen toprağın altına gömüldü. Orklar madeni ele geçirmek için saldırdığında burada şiddetli bir çarpışma yaşandı ve ölenler hâlâ düştükleri yerde yatmaktadır.

Çok sayıda tünel, tavanı 12 metre yüksekliğinde olan bu doğal mağarada birleşiyor. Duvarlar, işlerine koyulmuş cüce ve yercü madencileri betimleyen sade kabartmalarla süslü. Bunların altında, mağaranın zeminine dağılmış, paslı zırh parçaları içinde, yaklaşık yirmi tane iskelet görüyorsunuz. Bunların bir kısmı cücelere, diğerleri ise orklara ait. Mağaranın çevresindeki oyuklara ve kaya çıkıntılarına yerleştirilmiş altı tane büyük pirinç fener var; ancak hiçbiri yanmıyor.

On **kamak** yarasalar gibi tavana tutunmuş beklemektedir. Madenlerde canlı av bulmakta zorlandıkları için açlıktan kıvranmaktadırlar. Karakterler dikkatlerini yerdeki iskeletlere vermişse kamaklar, karakterlerin hazırlıksız yakalanacakları bir anda saldırabilir. Tavana dikkat etmeyen herhangi bir karakter, edilgen Bilgelik (Algı) puanı kamakların Çeviklik (Gizlilik) kontrol sonucundan yüksek değilse baskına uğramış olur. (Tüm kamaklar için tek bir Gizlilik kontrolü yap.) Baskına uğramayan karakterler ise kamaklar saldırıya geçerken kanat çırpışlarının sesini duyar.

Buradaki fenerler ve çalışan madencileri tasvir eden kabartmalar, bir zamanlar madene gelenleri karşılamak amacıyla yapılmıştır.

4. Eski Muhafız Odası

Bu muhafız odası, bir zamanlar madenin yakındaki girişini koruyordu. Ancak orklar saldırdığında ilk düşen yerlerden biri oldu.

Kısmen çökmüş tavandan dökülen molozlar ve parçalanmış taş sıralar bu odayı doldurmuş. Yıkılmış taş ranzaların ve devrilmiş silahlıkların arasında cüceler ve orklara ait kemikler görüyorsunuz.

Bu odaya herhangi bir canlı girdikten sonraki turda kemikler hareket etmeye, birbirleriyle birleşmeye başlar ve nihayetinde dokuz **iskelet** oluştururlar. Bunlar, yok edilene kadar savaşırlar.

5. Değercilerin Odası

Madenin cevher değerlendiricileri burada çalışır; çıkarılan cevher örneklerini tartıp değerlendirir ve madencilere emeklerinin karşılığını öderdi.

Bu oda bir zamanlar ofis ya da depo olarak kullanılmışa benziyor. Odanın ortasını büyük bir taş tezgâh ikiye ayırıyor. Tezgâhın üzerinde demirden yapılmış ve artık tozlanmış üç hassas terazi var. Kuzey duvarına oyulmuş bölmeler, tozlanmış kâğıt parçalarıyla dolu. Zemine ise görünüşlerinden yercü ve orklara ait olduğu anlaşılan, çoktan çürümüş cesetler saçılmış.

Yüzyılardan beri bölmelerde duran kâğıtlar dokunulduğu anda dağılır. Ancak Cücece okuyabilen bir karakter, bazı kâğıt parçalarının üzerinde cevher tartımları ve madencilere yapılan ödemeleri kaydeden silik yazıları seçebilir.

GANİMET

Tezgâhın arkasında kilitli ve demirden bir para sandığı bulunmaktadır. Sandığı açmak için hırsızlık aletleri ve başarılı bir GS 20 Çeviklik kontrolü gerekir. İşgalin kargaşası sırasında unutulmuş olan bu ödeme sandığında 600 bp, 180 gp, 90 ep ve 60 ap bulunur.

6. GÜNEY KIŞLA

Bu kışla, Dalga Yankısı Mağarası'nda çalışan usta madencilerin vardiyalar arasında dinlendiği yerdi. Biraz aralık duran kapıya kulak veren bir karakter, başarılı bir GS 10 Bilgelik (Algı) kontrolü yaparsa içeriden zayıf da olsa gelen kemirme ve kırılma seslerini duyabilir.

Taştan ranzalar, düzenli şekilde, bu odanın duvarlarına dizilmiş durumda. Odanın ortasında içi artık taşlaşmış kömürlerle dolu paslanmış bir mangal var. Toplamda altı adet cüce ve orka ait olduğunu tahmin ettiğiniz kemikler etrafa dağılmış durumda; bazıları parçalanmış zırh kalıntılarının içinde. Bunların arasında yere çömelmiş üç gri, kambur figürin kemikleri kurcalayıp kemirdiğini görüyorsunuz.

9. alandaki sürünün parçası olan üç **gulyabani**, burada kalan kemikleri parçalayarak hâlâ içlerinde biraz ilik kalmış olabileceğini ummaktadır. Taze et arzusuyla anında yeni gelenlere saldırırlar.

7. YIKIK DEPO

Çevredeki yıkıma rağmen bu depolama alanının kuzey kısmı hâlâ sağlam kalmıştır.

Odanın doğu duvarı tamamen çökmüş ve büyük bir moloz yığınına dönüşmüş. Kuzeyde, oldukça büyük bir depoya açılan, aralık bırakılmış bir kapı var. Duvarlara dizilmiş tozlu fıçılar görüyosunuz; ancak hepsi yaşlanma nedeniyle çatlamış ve içlerinde ne varsa artık çoktan kuruyup gitmiş.

Bu alan, rahat olmasa da güvenli bir dinlenme yeridir. Buraya hiçbir canavar gelmez. Dahası, deponun kapısı sağlamdır ve içeriden kolayca barikatlanabilir. Böylece açılması engellenebilir.

Fıçılardaki tüm içerik çoktan buharlaşıp yok olmuştur.

8. MANTAR MAĞARASI

Bu mağara, Nezznar'ın keşiflerini yavaşlatan önemli engellerden biridir. Kara elf, madenin büyü atölyelerinin yakınlarda olduğunu sezmektedir; ancak buradaki yaratıklarla uğraşma riskini almaya isteksizdir.

Mağaranın büyük bir kısmının tabanı, tuhaf mantarlarla kaplı. Bu oluşumlar arasında elli santimetre çapına ulaşan puf mantarları, dikitlerin üzerinde büyüyen katranköpüğü mantarları ve yaklaşık iki metre yüksekliğinde saplı, şapkalı dev mantarlar da var. Bazı puf mantarları soluk yeşil bir fosfor ışığı yayıyor.

Mantarların çoğu zararsızdır ve yeşil ışık saçan türler, mağaranın tamamının karagörüye ya da ışık kaynağına ihtiyaç duymadan görülebilmesini sağlar.

Zehirli Gaz. Bir yaratık mağarayı geçmeye çalıştığında, zemini kaplayan mantar örtüsü havaya zehirli gaz salar. Mağaradaki her yaratık başarılı bir GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olanlar 3z6 zehir zararı alır ve 10 dakika boyunca zehirlenir

GULYABANİ

(zehirlenmiş olma durumu için bkz. OEK, Zehirlenmiş, s. 192). Gaz 1 dakika sonra dağılır, ancak bu süre boyunca turunu mağaranın içinde bitiren her canlı yaratık kurtulma kontrolünü yeniden yapmak zorundadır.

9. Büyük Mağara

Bu mağara, bir zamanlar madencilerin ziyafet salonu, toplantı alanı ve içki salonu olarak kullanılıyordu.

Dik yamaçlar bu geniş mağarayı üç bölüme ayırıyor: Sağ ve sol uçta yüksek alanlar ve ortada daha alçak bir alan. Oyulmuş taş merdivenler bu yüksek alanlara çıkıyor. Orta bölümde iki büyük masa ve iki eski mangal var. Doğu yükseltisinde ise daha küçük bir masa var. Mağaranın her tarafı, cüce, yercü, ork ve div savaşçılara ait iskelet kalıntılarıyla dolu ki bu da burada geçmişte yaşanan şiddetli çatışmanın izlerini gösteriyor.

Batıdaki yüksek alanda, gölgeler arasında gizlenen yedi **gulyabani** vardır. Mağarada ışık ya da ses fark ettikleri anda hızla aşağı atlayıp saldırıya geçerler. Aç ve saldırgan olan bu hortlaklar, yok edilene kadar savaşırlar.

Doğu ve batıdaki alanlar 4 metre yüksekliğindedir ve tırmanmak için başarılı bir GS 12 Güç (Atletizm) kontrolü gerekir. Bir yaratık yukarıdan düşerse veya düşürülürse 1z6 sersemletici zarar alır ve yere düşer.

10. Karanlık Havuz

Hazine, suyla dolu bu mağarada gizlenmiştir.

Sakin bir su birikintisi mağaranın büyük kısmını kaplıyor. Su o kadar karanlıktır ki içinde ne olduğunu neredeyse seçemezsiniz. Kıyı, tuhaf ve soluk midyelerin kırık kabuklarından oluşan ince bir tabakayla kaplı; havada keskin bir balık kokusu var.

Güneyde bir geçit, doğuda ise yukarı çıkan bir merdiven görüyorsunuz. Kuzeydoğuya doğru ise yavaş akan bir dere, mağaradan dışarı çıkıyor.

Göletin ortası 8 metre derinliktedir. Kuzeydoğudaki dere yalnızca 1 metre derinliğindedir ve geçidin tavanı su seviyesinin yalnızca yaklaşık 1 metre üzerindedir. Karakterler bu dereyi kolayca geçerek 18. alana ilerleyebilir.

Suyu inceleyen bir karakter, kıyıdan 4 metre uzakta ve 4 metre derinlikte, zeminde yatan bir iskelet görür. Bu iskelet, eski Keydalin'i ork saldırılarına karşı savunurken ölen bir insan sihirbaza aittir. Göğüs kafesine hâlâ birkaç ork oku saplıdır.

Ganimet

İskeletin parmaklarında iki platin yüzük (her biri 75 ap değerinde) ve kemik avucunda *büyülü ok sihirli değneği* bulunur.

11. Kuzey Kışla

Doğu kapısı içeriden barikatlanmıştır ve zorla açmak için GS 20 Güç kontrolü gerekir. İki kapıdan herhangi birine kulak veren bir karakter, başarılı bir GS 10 Bilgelik (Algı) kontrolü yaparsa obot dilinde konuşan sert sesler ve açlık üzerine homurdanmalar duyar.

Eski taş ranzalar odanın duvarlarını çevreliyor. Odanın ortasında yanan demir bir mangal hem ışık hem de sıcaklık veriyor.

Grup batıdan girerse şunu ekle:

Odanın karşı tarafında bir kapı daha var; bu kapı devrilmiş bir masanın parçalarıyla barikatlanmış.

Bu odada beş **öcüayı** bulunur. Bunlar Nezznar'a (Kara Örümcek) sadık hizmetkârlardır. Bu oda, Kara Örümcek'in Dalga Yankısı Mağarası'ndaki ilerleyişinin ön cephesidir ve bu yaratıklar efendilerinin odasını (19. alan) rahatsız edebilecek gulyabani, zombi ve diğer hortlakları uzak tutmakla görevlidir.

6. alanda olduğu gibi burası da eskiden madencilerin kışlasıyla. Nezznar'ın öcüayıları burada buldukları cesetleri kaldırmış ve barikat kurmuştur.

Ganimet

En büyük öcüayının üzerinde, içinde 15 bp, 13 ep, bir *canlılık iksiri* olan bir kese vardır.

12. Döküm Mağarası

8. alandaki mantar mağarası gibi bu oda da Nezznar'ın, hedefi olan Büyüler Ocağı'na (15. alan) ulaşmasını engelleyen ciddi bir engel oluşturur. Kara elf, şu anda bu bölgedeki hortlak muhafızları nasıl aşacağını planlamaktadır.

Büyük bir eritme ocağı ve su çarkıyla çalışan mekanik bir körük bu geniş mağaranın merkezinde duruyor. Ocağın içi soğuk ve karanlık, ancak yakınında kömür yığınları ve işlenmemiş cevher dolu arabalar var. Su çarkı, odanın tabanına oyulmuş 4 metre genişliğinde bir kanalda yer alıyor; ancak kanal şu anda kuru. Mağaradan batı, güney ve doğu yönlerine geçitler çıkıyor. Kurumuş kanal ise kuzeye ve doğuya doğru uzanıyor.

Odanın her yerine dağılmış halde bir düzineden fazla solmuş ceset var. Bunların çoğu cüce ve orklara ait ve üzerlerinde hâlâ zırh parçaları var. Cesetlerin üzerinde, yeşil alevlerle kaplı bir kafatasının havada süzüldüğünü görüyorsunuz.

Düşen cücelerden sekizi **zombi**ye dönüşmüştür. Herhangi bir canlı bu odaya girdiğinde ayağa kalkar ve içeri girene veya girenlere saldırırlar fakat bu alanın dışına 1 turdan fazla kovalamazlar. Bunun yanında çok daha zeki bir hortlak bu alanı korur: Bir **alevkafa**. Bu yaratık, eski Keydalin cüceleri ve yercüleriyle ittifak yapmış insan sihirbazların bir hizmetkârıydı ve hâlâ kadim emirlerine uyarak davetsiz misafirlerin buradan geçmesini engellemeye çalışmaktadır.

Bu etkileyici oda, Dalga Yankısı Mağarası madenciliğinin kalbiydi. Cüceler burada cevheri eritip gümüş, altın ve platin külçelerine dönüştürürdü. Kuru kanal, 18. alandan gelen akarsuyun buraya yönlendirilip su çarkını çalıştırmak için kullanıldığı yerdir. Bu çark da ocağın körüklerini çalıştırarak ateşi beslerdi.

Kanalın tabanı zemin seviyesinden 2 metre aşağıdadır ve içine girip çıkmak için özel bir yetenek kontrolü gerekmez. Kanal içinde hareket eden karakterler buradan kuzeye veya doğuya ilerleyebilir; ancak kanal odadan çıktıktan sonra tavan yüksekliği yalnızca 2 metre olur.

13. Yıldızlı Mağara

Bu bölgedeki yapısal hasar ve iskelet kalıntıları, yüzyıllar önce orklar ve onların paralı sihirbazlarının madenleri ele geçirmek için verdiği yıkıcı büyü savaşının bir kanıtıdır.

Mağaranın tavanındaki ışıltılı mineraller, gelen ışığı yakalayıp geri yansıtarak "gece vakti yıldızlarla dolu bir gökyüzü" izlenimi oluşturuyor. Birçoğu çöken enkaz altında kalmış onlarca iskeletse mağara zeminine dağılmış durumda.

Mağara oldukça büyük ve içinde iki bağımsız yapı var. Bu taş yapılar insan boyutlarına uygun olarak inşa edilmiş; madenlerde daha önce gördüğünüz cüce ölçekli kapı ve mobilyalardan farklılar. Her iki yapının da kapıları çatlamış ve yanmış, duvarları ise hasar görmüş.

Mağara, içine bir merdiven oyulmuş bir kaya çıkıntısıyla ikiye bölünmüş. Kuzey, güney ve batı yönlerine geçitler açılıyor.

Hasarlı yapılar 14 ve 15 numaralı alanlarda anlatılmaktadır. Tavandaki mineraller görsel olarak etkileyicidir, ancak ne büyülüdür ne de değerli.

Arkışta yetkin olan bir karakter bu mağarada hafif bir büyüsel ayla hisseder (aynı etki *büyüyü tespit et* büyüsü ile de ortaya çıkar). Bu ayla, kuzeydeki yapıya (15. alan) yaklaşıldıkça güçlenir.

14. Sihirbazlar Odası

Bu alana açılan kapılar çatlamış, demir menteşeleri kısmen erimiştir. Kapıları zorlayarak açmak veya kırmak için başarılı bir GS 15 Güç kontrolü gerekir.

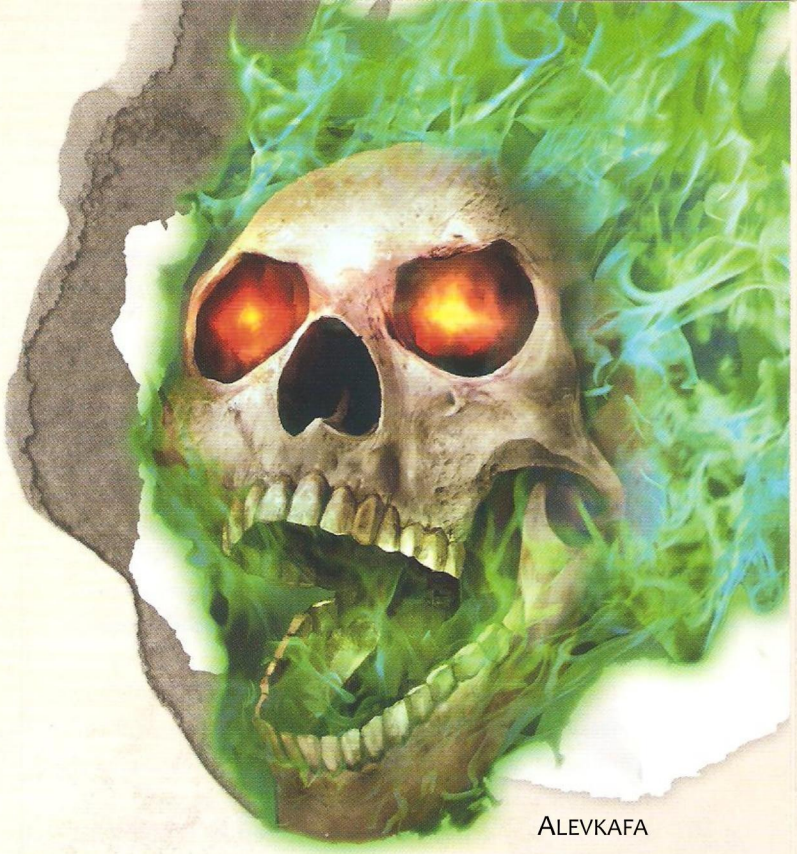
Toz, kül, yangınla kararmış duvarlar ve çökmeye yüz tutmuş tavanın altındaki moloz yığınları, bu odanın yıkıcı bir büyü patlamasıyla harap edildiğini gösteriyor. Masa, sandalye, kitaplık ve yatak gibi eşyalar ya kömürleşmiş ya da parçalanmış, ancak yine de tanınabilir durumdalar. Yataklardan birinin dibinde yanmış demir bir sandık görüyorsunuz.

Bu oda, burada ölen son sihirbazın huzursuz ruhunu barındırır: **Tayf Mormesk**. İlk anda görünmezdir, ancak yaşayan bir varlık odaya girdiğinde yerden yükselerek ortaya çıkar.

Mormesk, ork saldırısının doruğundaki büyü savaşında ölene kadar güçlü bir büyübazdı. Yüzyıllar süren öfke ruhunu zehirlemiş ve onu nefret dolu bir hayalete dönüştürmüştür.

Mormesk, Dalga Yankısı Mağarası'nı dolduran hortlaklara liderlik eder. Tayf, zamanının bu odada geçirir çünkü hayattayken biriktirdiği tüm hazinesi yanmış sandığın içindedir ("Ganimet" başlığın bak). Artık maddesel bir varlık olmadığı için hayatta sahip olduğu ve ona mutluluk veren servetine dokunamaz ya da onu kullanamaz.

Bu bina, Büyüler Ocağı'nda (15. alan) çalışan ziyaretçi sihirbazlar için bir misafirhaneydi; bunların çoğu yakındaki şehirlerden gelen insanlardı. Dolayısıyla buradaki eşyaların çoğu insan ölçülerine göredir.



Alevkafa

Mormesk'i Oynamak

Mormesk boğuk ve mezar sessizliğinde, fısıldarmışçasına konuşur. İlk kez yerden yükseldiğinde şunları söyler: "Varlığınız beni iğrendiriyor. Buraya girerek hayatınızdan vazgeçtiniz. Hazinelerim yalnızca bana aittir, sizler tarafından yağmalanamaz!" Eğer karakterler onunla uzlaşmaya çalışmazsa saldırır.

Eğer karakterler onunla konuşmaya çalışırsa kendisine zarar vermemişlerse veya eşyalarına dokunmamışlarsa onları dinler. Ancak Mormesk geri döndürülemez biçimde kötüdür; bu yüzden karakterlerin onu durdurabilmesinin tek yolu, eski bir sihirbazın değerli sayacağı bir şeyi canlarına karşılık ona sunmalarıdır. Mormesk büyülü nesnelere (özellikle parşömenlere), büyükitaplarına veya arkışlı bilgilere değer verir. Sunulan şey ne olursa olsun değerli olduğuna ikna etmek için bir karakterin başarılı bir GS 10 Karizma (İkna) kontrolü yapması gerekir.

Mormesk, ne verilirse verilsin, yanmış sandıktaki tahta piposunu bırakmaz. Bununla beraber karakterler Büyüler Ocağı'ndaki gözcüyü öldürmeyi kabul ederse altın ve mücevherleri verebilir. (Gözcünün ne olduğu açıklanmaz, sadece 15. alanı işaret etmekle yetinir.) Hediyesini kabul ettikten sonra karakterlerin kitaplarını incelmesine ve bir kitaptaki gizli haritayı almalarına izin verir ("Ganimet" başlığına bak).

Ganimet

Yanmış sandık kilitli değildir ve içinde 1,100 bp, 160 gp, 50 ep, 3 elmas (her biri 100 ap değerinde) ve platin işlemeli tahta bir pipo (150 ap) vardır.

Büyülü olarak korunan bir grup tomar raflarda durmaktadır. Çoğu tarihle alakalı yazılardır ama birinin üzerine bir harita dikilmiştir. Haritanın varlığı başarılı bir GS 12 Zekâ (Araştırma) kontrolüyle fark edilebilir. Bu harita senin yarattığın bir zindanın yerini gösterir. Karakterlerin buradaki keşif faaliyetleri sona erdiğinde bu eski harita onları bir sonraki maceralarına götürebilir.

15 .Büyüler Ocağı

Keydalin Antlaşması'nda yer alan, cüceler ve yercülerle birlikte çalışan sihirbazlar, Keydalin Madeni'nin büyüsünü kullanarak cüce silahlarını ve yercü icatlarını büyülemek için burayı kullanıyordu. Kuzeydeki kapı yanmış ve çatlamış durumdadır; demir menteşeleri kısmen erimiştir. Zorla açmak için başarılı bir GS 15 Güç kontrolü gerekir. Batıdaki çift kapılar da benzer şekilde hasarlıdır ancak hafif aralıktır.

Bu büyük atölye, madeni harap eden kadim büyü savaşında ağır hasar görmüş. Çapraz köşelerde yer alan çalışma masaları yanmış, duvarlardaki sıva tamamen dökülmüş durumda. Odanın ortasında, taş bir kaide üzerinde küçük bir mangal içinde uğursuz yeşil bir alevin için için yandığını görüyorsunuz. Kaide ve mangal, bu alanı yok eden güçten etkilenmemiş gibi.

Yeşil alevli mangalın arkasında, yaklaşık yüz yirmi santimetre çapında küresel bir yaratık süzülüyor. Gövdesinden çıkan dört göz sapı var; ikisi bir yanda, ikisi diğer yanda. Gövdesinin merkezinde büyük bir göz var ve bu göz şimdi doğrudan size bakıyor.

Zihninizin içinde kalın, gurultulu bir ses, "Merhaba," diyor.

Gözcü

Bu odayı koruyan canavar bir **gözcü**dür. Keydalin Büyüler Ocağı'nda çalışan insan sihirbazlardan birisi tarafından burada yaratılan ve depolanan büyülü nesneleri korumak için çağırılmıştır. Maden yağmalandığında orklar buradaki hassas büyüyü bozmuş, gözcünün gerçeklik algılayışına zarar vermişlerdir. Gözcü artık dengesiz bir haldedir ve tüm kanıtlar aksini gösteriyor olmasına rağmen madenin halen çalıştığına inanmaktadır.

Tayf (14. alan), gözcüyü uzaklaştırmak ya da öldürmek ister; ancak şimdiye kadar gözcü Mormesk'in zombileri ve gulyabanileri tarafından yapılan saldırıları rahatlıkla geri püskürtmeyi başarmıştır. Bunun yanında madende dolaşan bu hortlaklar ona hiç garip gelmemiştir. Eğer grup buradan herhangi bir eşyayı almaya çalışırlarsa gözcü saldırır. Eğer gözcü bir şekilde kör edilirse yapması için çağırıldığı görevi yerine getiremeyeceğine karar vererek geldiği âleme geri döner ve gözden kaybolur.

Karakterlerden biri başarılı bir GS 15 Karizma (Aldatma) kontrolü ile gözcüyü, bir veya daha fazla grup üyesinin Dalga Yankısı Mağarası sahipleri için çalışan sihirbazlar veya madenciler olduğuna ve gözcünün iş anlaşmasının sona erdiğini bildirmek için gönderildiklerine ikna edebilir. Eğer bu aldatma başarılı olursa gözcü sorumluluklarından azat edildiğine kanaat getirir ve geldiği âleme geri döner.

Yeşil Alev Mangalı. Başarılı bir GS 15 Zekâ (Arkış) kontrolü, bu mangalın çevredeki mağaralara yayılan büyünün kaynağı olduğunu ortaya çıkarır. Bu büyü zamanla zayıflamıştır; o kadar ki artık büyüsü kalıcı büyülü eşyalar üretilemez. Bununla beraber herhangi bir büyüsüz silah veya zırh, en az 1 dakika boyunca yeşil alevde tutulursa 1z12 saat boyunca *+1 silah* veya *+1 zırh* haline gelir (Bkz. Ek A). Mangal, Büyüler Ocağı'ndan dışarı çıkarılamaz.

Kuzey Oda. Bu küçük oda, büyülenmesi için hazırlanacak eşyaların temizlendiği, cilalandığı ve büyülenmeden önce son işlemlerinin yapıldığı ayrı bir çalışma odasıdır. Ana atölye gibi neredeyse tamamen tahrip olmuştur.

Ganimet

Odanın güneydoğu köşesindeki çalışma masasının üzerinde, gözcünün korumakla görevli olduğu son eşyalar durur: *Işıkgetiren* ve *Ejderhamuhafızı*.

Işıkgetiren. Bu *+1 bozdoğan* şafak ilahı Lathander'in bir ruhanisi için yapılmıştır. Bozdoğanın başı saf pirinçtendir ve etrafına ışınlar saçan güneş şeklindedir. Adı Işıkgetiren olan bu silah, taşıyıcısının emriyle bir meşale gibi parlar. Parlıyorken hortlaklara karşı fazladan 1z6 ışıltı zararı verir.

Ejderhamuhafızı. Bu *+1 gövde zırhı* altın bir ejderha motifiyle işlenmiştir. Kışgelmez şehrinin Tergon isimli bir insan kahramanı için yapılan bu zırh, türü ejderha olan yaratıkların nefes silahına karşı yapılan kurtulma kontrollerinde avantaj sağlar.

16. Uğuldayan Mağara

Dalga Yankısı Mağarası'na adını veren, kıyıya vuran dalgaları andıran uğultunun kaynağı bu suyla dolu mağaradır.

Dar bir çıkıntı, kabaran ve çalkalanan büyük bir su kütlesini barındıran geniş bir mağaraya bakıyor. Maden boyunca duyulan ritmik uğultu burada çok daha güçlü. Düzenli aralıklarla yeni bir su kabarması, dar bir geçitten bu mağaraya dolarak çıkıntının hemen altındaki duvara büyük bir şiddetle çarpıyor. Oluşan yankı, size, bu mağaranın, kuzeydoğuda yer alan çok daha büyük bir mağaranın kollarından biri olabileceğini düşündürüyor.

Güney duvarını takip eden çıkıntı, normal su seviyesinden 6 metre yüksektedir. Ancak mağaraya her 2 dakikada bir dolan su kabarması, su seviyesini 4 metre yükseltir. Yaklaşık 1 dakika sonra su yeniden normal derinliği olan 8 metre seviyesine iner.

17. Eski Dere Yatağı

10. alandan 18. alana akan dere, eskiden bu alçak geçitten akmaya devam eder ve sonunda 16. alana dökülürdü.

Bu geçidin yüksekliği ancak yüz yirmi santimetre kadar ve içi, yuvarlak kayalar ile çakıl taşlarıyla dolu. Bir zamanlar burası bir dere yatağıymış gibi görünüyor, ancak artık buradan su akmıyor.

Cüceler, döküm mağarasındaki su çarkını çalıştırmak için dereyi 12. alana giden kanala yönlendirmişti. Daha sonra, ork istilasının son safhasındaki büyü savaşında Dalga Yankısı Mağarası'nı sarsan depremler 18. alandaki zemini çökertti ve derenin yönünü bir kez daha değiştirdi. Eski dere yatağı hâlâ kullanılabilir bir geçit olarak durmaktadır ve 12. alandaki hortlakların etrafından dolaşmayı sağlar. Ancak Nezznar bunu henüz keşfetmemiştir.

18. Çökmüş Mağara

Nezznar'ın hizmetkârları bu mağarayı işgal etmiş durumdadır. Burada hem hortlakların ilerlemesini engellerler hem de molozları dikkatle araştırırlar. Kara Örümcek'in yaptığı kehanetler, bu alan yıkıldığında oluşan yarığın dibinde değerli bir hazinenin saklı olduğunu göstermektedir.

Geniş bir yarık, bu mağaranın doğu yarısını kaplıyor. Bir dere batı duvarından çıkıyor, ardından yarığın içine dökülerek aşağıya akıyor ve kuzeyden yeniden dışarı çıkıyor. Yarığın batı kenarı boyunca zemine çakılmış demir kazıklara birkaç halat bağlanmış; bu halatlar yarığın tabanına kadar uzanıyor.

Burada üç **öcüayı** konuşlanmıştır. İkisi yarığın tabanındaki kayaları temizlerken diğeri mağaranın batı yarısında nöbet tutmaktadır. Operasyonu, erkek bir kara elf kılığına girmiş Vhalak adlı bir **ikiz** yönetmektedir. Ana mağarada bir çatışma çıkarsa yarıktaki iki öcüayı halatlara tırmanarak yukarı çıkar ve savaşa katılırlar.

Yarık. Yarığın derinliği 8 metredir. Halat kullanmadan aşağı inmek veya yukarı çıkmak için başarılı bir GS 10 Güç (Atletizm) kontrolü gerekir. Kontrolde 5 veya daha fazla farkla başarısız olan bir yaratık aşağı düşer, düştüğü her 4 metre için 1z6 sersemletici zarar alır ve yarığın tabanında yere düşer.

Gelişmeler

İki veya daha fazla öcüayı öldürülürse ikiz 19. alana kaçarak Nezznar'ı uyarmaya çalışır.

Ganimet

Nezznar'ın kehanetleri doğrudur. Yarığın dibindeki ağır molozların altında, *div gücü eldivenleri* kuşanmış ama ezilmiş bir cüce iskeleti gömülüdür. Kalıntılar gözle görülemez, ancak başarılı bir GS 20 Bilgelik (Algı) kontrolüyle bulunabilir. Arama yapan her karakter saatte bir kez bu kontrolü yapabilir.

19. Dumathoin Tapınağı

Nezznar, madenleri keşfederken ve Büyüler Ocağı'nı ararken bu odayı karargâh olarak kullanmaktadır.

Bu salonun duvarları boyunca altı çatlamış mermer sütun görüyorsunuz. Salonun kuzey ucunda, kucağında büyük taş bir savaş çekici taşıyan, tahtına oturmuş yaklaşıküç buçuk metre metre boyunda bir cüce heykeli var. Heykelin gözlerindeki iri zümrütler parıl parıl parıldıyor.

Zemini kaplayan toz ve molozlar bir kenara süpürülmüş ve heykelin önünde derme çatma bir kamp kurulmuş. Yaklaşık yarım düzine yatak takımı ve sırt çantası, kabaca yapılmış bir ateş çukurunun etrafına düzenli biçimde yerleştirilmiş. Odanın batı tarafında, iki sütun arasına ahşap bir masa konmuş.

Karakterler içeri girdiğinde, odadakiler onların geldiğinden haberdar değilse aşağıdakini oku:

Masanın yanında, siyah deri zırh ve cüppeler giymiş bir kara elfi iki öcüayı korumaktadır. Kara elf, tepesinde oyma bir örümcek bulunan siyah bir asa tutmaktadır. Sizi görünce kaşlarını çatar ve şunları söyler: "Görünüşe göre sizinle bizzat ilgilenmem gerekecek. Bunun böyle sonuçlanacak olması ne kadar da üzücü."

Kara Örümcek Nezznar'ın yanında, efendilerini ölümüne savunacak dört **dev örümcek** bulunmaktadır. Örümcekler, yaklaşan bir tehlikeden haberdarlarsa sütunların arkasına saklanırlar; Nezznar ise üzerine *görünmezlik* büyüsü yaparak masanın yakınında bekler. Örümcekler için bir Çeviklik (Gizlilik) kontrolü yap. Davetsiz misafirler ortaya çıktığında, örümcekler önce onları ağlarına dolamaya çalışır, ardından yakın dövüşe girerler. Nezznar ise örümceklerin saldırısından sonraki turda savaşa katılır.

18. alandaki **ikiz** buraya kaçmayı başardıysa Nezznar'ın, grubu teslim olmaya zorlamak için koz olarak kullanabilmesi amacıyla Nundro Kayaarayan kılığına girer (gerçi kara elf, ikize gerçekten zarar vermez). Kara elf kötü karakteri hakkında daha fazla bilgi için "Nezznar'ı Oynamak" başlığına bak.

Heykel. Heykel, cücelerin madencilik ilahı Dumathoin'i tasvir etmektedir. Din becerisinde yetkinliği olan herhangi bir karakter bu ilahı tanır. Heykel son derece ustalıkla yontulmuştur ve gözlerindeki zümrütler çok değerli görünmektedir. Ancak yakından incelendiğinde ve başarılı bir GS 15 Zekâ (Araştırma) kontrolü yapıldığında, bu taşların aslında değersiz camdan yapılmış ustaca taklitler olduğu anlaşılır. Buna rağmen taşlar güçlü bir büyüyle korunmaktadır. Bir *büyüyü tespit et* büyüsü heykelin çevresini saran kuvvetli bir engelleme büyüsü halesini ortaya çıkarır.

Bir karakter heykele kolayca tırmanabilir ve başarılı bir GS 10 Güç kontrolüyle gözlerden birini yerinden sökebilir. Ancak gözlerden biri çıkarıldığı anda duvarları çevreleyen sütunlar çatlar ve tavan çökmeye başlar. Odadaki her yaratık GS 15 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmak zorundadır. Başarısız olanlar üzerlerine düşen molozlardan 4z10 sersemletici zarar

KARA ÖRÜMCEK NEZZNAR

alır ve yere düşer. Kurtulma kontrolünde başarılı olanlar ise verilen zararın yarısını alır.

Masa. Masanın üzeri, Nezznar'ın madeni şimdiye kadar nasıl araştırdığını gösteren notlar ve haritalarla kaplıdır. Evrakların arasında siyah deriden yapılmış, içinde ganimet bulunan bir kese vardır (bkz. "Ganimet" başlığı).

NEZZNAR'I OYNAMAK

Her ne kadar karakterleri öldürmeyi planlasa da Nezznar onlara karşı merak duymaktadır. Fırsat bulursa karakterlerle uzun uzun konuşur, bir nevi sorguya çeker; kim olduklarını, kime bağlılık duyduklarını, ilgi alanlarını ve amaçlarını öğrenmeye çalışır. Edindiği bütün bilgileri, bir gün işine yarayabilecekleri umuduyla aklında tutar.

Nezznar, Kara Örümcek olduğunu ve Dalga Yankısı Mağarası'nın bir sır olarak kalmasını sağlamak için Kayaçene obotlarını ve Kızılizlileri kullandığını açıkça kabul eder. Karakterlerin gardını düşürmek için her şeyi söyleyebilir veya yapabilir; teslim olmayı vaat etmek ya da Büyüler Ocağı'na ulaşmasını engelleyen canavarlara karşı iş birliği önermek buna dâhildir. Ancak karakterler onun işine yaramamaya başladıkları anda onlara ihanet eder.

GELİŞMELER

18. alandaki yaratıklar bu odadaki çatışma seslerini duyabilir. Eğer daha önce etkisiz hâle getirilmemişlerse 3 tur sonra gelirler ve savaş sırasında Nezznar'ın dev örümceklerinden hemen sonra yer alırlar.

Karakterler Nezznar'ı canlı ele geçirip Keydalin'deki kasaba reisinin konağına teslim ederlerse kara elf; Sildar Kışocağı ya da Beyler İttifakı'nın başka bir temsilcisi onu yargılanmak ve sorgulanmak üzere Kışgelmez'e götürene kadar hücrede tutulur. Ancak karakterler Nezznar'ın hücresi önünde nöbet tutmazsa Halia Dikenköy (sayfa 17) onu hapisten kaçırır, gizlice Keydalin dışına çıkarır ve onu bekleyen Zhentarim adamlarına teslim eder. Zhentarim, Kara Örümcek'in Dalga Yankısı Mağarası hakkında bildiği her şeyi öğrenmek istemektedir. Bundan sonra Nezznar'ın başına gelecekler tamamen sana bağlıdır.

GANİMET

Nezznar bir *onma iksiri* ve bir *örümcek asası* taşımaktadır. Ayrıca yanında, baş kısmı örs biçiminde yapılmış demir bir anahtar bulunmaktadır. Bu anahtar 20. alanın kapısını açar.

Nezznar'ın Dalga Yankısı Mağarası'ndaki araştırmaları sırasında topladığı hazine, ahşap masanın üzerindeki kesede durmaktadır. Kesenin içinde 190 ep, 130 ap, 15 pp, her biri 10 ap değerinde dokuz küçük değerli taş ve dövülmüş elektrondan yapılmış, 100 ap değerinde bir cüce bira kupası vardır.

DENEYİM PUANLARINI DAĞITMAK

Nezznar canlı olarak ele geçirilip Sildar Kışocağı'na veya Keydalin'deki Kasaba Reisi Wester'a teslim edilirse grubun Nezznar için kazanacağı DP ödülünü iki katına çıkar.

20. RAHİP ODALARI

Bu odanın kapısı kilitlidir. Açmak için hırsızlık aletleri ve başarılı bir GS 15 Çeviklik kontrolü gerekir. Anahtarı ise 19. alandaki Nezznar'dadır.

Karakterler sessiz davranmıyorsa kapıdaki herhangi bir hareket 19. alandaki Nezznar ve müttefiklerinin dikkatini çeker. Bunun üzerine kara elf, durumu araştırmaları için dev örümceklerini gönderir.

> Bu odanın duvarlarını tozlu duvar halıları süslüyor. Ayrıca içeride bir yatak ve bir mangal var. Soğuk taş zeminde, bağlanmış ve bilincini kaybetmiş, oldukça perişan durumda bir cüce görüyorsunuz.

Burası eskiden Dumathoin Tapınağı'nın (19. alan) başrahibine ait bir odaydı. Ancak Nezznar burayı bir hücreye dönüştürmüştür. Yerde yatan kişi, üç Kayaarayan kardeşin en küçüğü olan Nundro'dur (bir cüce **sıradan birey**). Nezznar, cücenin maden hakkında söylediğinden daha fazlasını bildiğini düşündüğü için onu öldürmemiştir. Kara elf, onu ele geçirdiğinden beri günde bir ya da iki kez acımasızca sorgulamaktadır.

GELİŞMELER

Maceracılar onu kurtarırsa Nundro son derece minnettar olur ve Dalga Yankısı Mağarası'nda kaldıkları süre boyunca onlara eşlik etmeyi teklif eder. Nundro, madenin yerleşimi hakkında karakterlerden daha fazla bilgiye sahip değildir; bu yüzden faydalı olabilecek pek az bilgi sunabilir. Nundro'yu yönetmeye ilişkin öneriler için "OOK Grup Üyeleri" bilgi kutusunua (sayfa 11) bak.

Karakterler Nezznar ve hizmetkârlarını etkisiz hâle getirirse burası madeni keşfetmeye devam etmeden önce dinlenmek için güvenli ve rahat bir yer hâline gelir.

Deneyim Puanlarını Dağıtmak

Nundro kurtarılır ve maceradan sağ çıkarsa 200 DP'yi grup üyeleri arasında eşit olarak bölüştür.

Sonuç

Biraz şans ve çokça çabayla maceracılar Kara Örümcek'i yenmiş, onun yıkıcı planlarını boşa çıkarmış, Keydalin halkını tehdit eden haydutları kasabadan temizlemiş ve Dalga Yankısı Mağarası'ndaki kayıp madenini kurtarmayı başarmışlardır. Onların bu başarıları, Kılıç Sahili'nin bu köşesinde uzun yıllar boyunca hatırlanacaktır. Gelecek yıllarda, Keydalin Antlaşması'nın yeniden faaliyete geçen madenleri Keydalin'e büyük zenginlik getirecek, ayrıca bölgede barış ve refahın yerleşmesine yardımcı olacaktır.

Gundren ve Nundro Kayaarayan yeni madenin yönetimini devralır. Ailelerine yaptıkları hizmetin karşılığı olarak maceracılara madenin kârından yüzde 10 pay vermekten memnuniyet duyarlar. Karakterler Keydalin'de kalmak, belki de Tresendar Malikânesi'ni yeniden onarmak ya da kendilerine bir yuva kurmak isterlerse bölge halkı onların burada kalmasından mutluluk duyar. Yeni maceralar aramak için yollarına devam etmeyi seçseler bile her zaman Keydalin'de sıcak bir şekilde karşılanacaklardır.

Bu maceranın sonunda karakterlerin 5. Seviyeye ulaşmış olması beklenir. Oyuncular karakterleriyle oynamaya devam etmek isterse bu setteki içerikleri kullanarak kendi maceralarını oluşturabilirsin. Dalga Yankısı Mağarası'nın 14. alanında bulunan gizemli harita bunun için kullanılabilecek olası bir macera kancası sunar. Bunun yanında bu maceradaki canavarları, büyülü eşyaları ve mekânları kullanarak kendi fikirlerini geliştirmekte de tamamen özgürsün. 5. Seviyenin üzerindeki karakterler için maceralar hazırlamak istersen internetteki temel kurallara ya da gelişmiş kural kitaplarına ihtiyaç duyacaksın: *Oyuncunun El Kitabı, Zindan Efendisinin Rehberi* ve *Canavar Rehberi.*

Ek A: Büyülü Nesneler (Eşyalar)

Her macera, bir veya daha fazla büyülü nesne buldurma vaadinde bulunur; ancak bunun hiçbir garantisi yoktur. *Kayıp Keydalin Madeni*, Z&E dünyalarında keşfedilmeyi bekleyen çok daha geniş büyülü nesne çeşitliliğine dair fikir veren çeşitli büyülü nesneler içerir. Daha fazla büyülü nesne için *Zindan Efendisinin Rehberi*'ne bak.

Büyülü Bir Nesneyi Kullanmak

Bir büyülü nesnenin açıklaması, onun nasıl çalıştığını açıklar. Bir karakterin büyülü bir nesneye dokunması bile onda sıradışı bir şeyler olduğunu hissetmesi için yeterlidir. Nesne üzerinde *tanımla* büyüsü yapılırsa nesnenin tüm özellikleri ortaya çıkar. Alternatif olarak bir karakter kısa mola sırasında nesneyle fiziksel temasını sürdürerek ona yoğunlaşabilir. Molanın sonunda karakter nesnenin özelliklerini öğrenir. İksirler bu konuda istisnadır; küçük bir yudum almak bile onu tadan kişinin, iksirin ne işe yaradığını anlaması için yeterlidir.

Bazı büyülü nesnelerin büyülü özelliklerinden yararlanabilmek için kullanıcının o nesneyle **uyum** sağlaması gerekir. Bir büyülü nesneyle uyum sağlayabilmek için kısa bir mola boyunca ona yoğunlaşman gerekir. (Bu, nesnenin özelliklerini öğrenmek için yapılan kısa molayla aynı mola olamaz.) Nesnenin yapısına bağlı olarak bu yoğunlaşma; dua etmek, silah talimi yapmak ya da meditasyon yapmak biçiminde gerçekleşebilir. Her durumda bu yoğunlaşma süreci kesintisiz olmalıdır. Nesneyle uyum sağlandıktan sonra onun büyülü özelliklerinden yararlanabilirsin.

Bir büyülü nesne aynı anda yalnızca tek bir yaratıkla uyum sağlayabilir. Bir yaratık aynı anda en fazla üç büyülü nesneyle uyum sağlayabilir ve bir kısa mola sırasında yalnızca bir nesneyle uyum sağlayabilirsin.

Bir nesneyle sağladığın uyum, bu nesne 24 saat boyunca senden 40 metreden daha uzakta kalırsa ve sen öldüğünde sona erer. Ayrıca başka bir kısa mola sırasında kendi isteğinle bu uyumu sonlandırabilirsin.

Nesne Tanımları

+1 Zırh

Büyülü zırhların en temel biçimi olan bu eşya hem fiziksel hem de büyüsel ustalığın üstün bir ürünüdür. Bu zırhı giydiğin sürece Zırh Seviyene +1 bonus kazanırsın.

Bir *+1 zırh*, hiçbir zaman paslanmaz veya yıpranmaz. Ayrıca zırhın boyutu ve bedeni, giyen kişiye uyacak şekilde büyülü biçimde değişir.

+1 Silah

Büyülü silahlar, sıradan benzerlerine kıyasla kalite bakımından açıkça üstündür. Bu silahla yaptığın saldırı kontrollerine ve zarar kontrollerine +1 bonus kazanırsın.

Bazı *+1 silahlar* (özellikle kılıçlar), ışık saçma gibi ek özelliklere de sahiptir.

Yürüyüş ve Ziplayış Çizmesi

Bu çizmeleri giydiğin sürece yürüme hızın, zaten daha yüksek değilse, 12 metre olur. Ayrıca aşırı yüklü olman (OEK, s. 176) ya da ağır zırh giyiyor olman hızını azaltmaz. Buna ek olarak her sıçradığında normalde kat edebileceğin mesafenin üç katı kadar sıçrayabilirsin.

Div Gücü Eldivenleri

Bu eldivenleri taktığın sürece Güç puanın 19 olur. Güç puanın zaten 19 veya daha yüksekse eldivenlerin senin üzerinde hiçbir etkisi olmaz.

Uçma İksiri

Bu iksir, sana 1 saat boyunca yürüme hızına eşit bir uçma hızı kazandırır. İksirin etkisi sen havadayken sona erer ve seni havada tutan başka bir etki yoksa alçalmak için hareketini (yürüme hızını) kullanman gerekir. Etki sona erdikten sonraki 1 dakika içinde yere inemezsen düşersin.

ONMA İKSİRİ
Bu iksiri içtiğinde 2z4 + 2 can puanı geri kazanırsın.

GÖRÜNMEZLİK İKSİRİ
Bu iksiri içtiğinde, üzerindeki giysiler, zırh, silahlar ve taşıdığın diğer tüm ekipmanlarla birlikte 1 saat boyunca görünmez olursun. Saldırıda bulunur ya da bir büyü yaparsan görünmezlik etkisi sona erer.

CANLILIK İKSİRİ
Bu iksiri içmek üzerinde bulunan tüm bitkinlik seviyelerini kaldırır, seni etkileyen tüm hastalıkları ve zehirleri iyileştirir. Ayrıca sonraki 24 saat içinde can puanı geri kazanmak için harcadığın her Can Zarı, mümkün olan en yüksek sonucu verir.

KORUMA YÜZÜĞÜ
Bu yüzüğü taktığın ve onunla uyum sağladığın sürece Zırh Seviyene ve kurtulma kontrollerine +1 bonus kazanırsın.

BÜYÜ PARŞÖMENİ
Bir *büyü parşömeni*, tek bir büyünün sözlerini gizemli bir şifreyle yazılmış hâlde taşır. Eğer bu büyü, sınıfının büyü listesinde yer alıyorsa bir eylem kullanarak parşömeni okuyabilir ve büyünün hiçbir bileşenine ihtiyaç duymaksızın büyüyü yapabilirsin. Aksi takdirde parşömen senin için anlaşılmazdır.

Eğer büyü, sınıfının büyü listesinde yer alıyor, ancak normalde yapabildiğinden daha yüksek seviyedeyse büyüyü başarıyla yapıp yapamadığını belirlemek için büyü yapma yeteneğini kullanarak bir yetenek kontrolü yapman gerekir. Bu kontrolün GS'si, 10 + büyünün seviyesi olarak hesaplanır. Kontrol başarısız olursa büyü, başka hiçbir etki yaratmadan parşömenden silinir.

Büyü yapıldıktan sonra parşömen üzerindeki yazılar kaybolur ve parşömenin kendisi ufalanarak toza dönüşür.

ÖRÜMCEK ASASI
Bu siyah adamantin asanın tepe kısmı örümcek şeklinde işlenmiştir. Asa 3 kilogram ağırlığındadır. Asanın sağladığı faydalardan yararlanabilmek ve büyülerini yapabilmek için onunla uyum sağlamış olman gerekir.

Asa, bir tahta sopa olarak kullanılabilir. Bu şekilde bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için kullanıldığında isabet eden her saldırıda fazladan 1z6 zehir zararı verir.

Asanın 10 atımı vardır. Bu atımlar, asanın içindeki büyüleri yapmak için kullanılır. Asayı elinde tutarken eğer büyü, sınıfının büyü listesinde yer alıyorsa bir eylem kullanarak aşağıdaki büyülerden birini asadan yapabilirsin: *Örümcek ayağı* (1 atım) veya *örümcek ağı* (2 atım, büyü kurtulma GS'si 15). Bu büyüler için herhangi bir bileşen gerekmez.

Asa her gün, gün batımında, harcanmış 1z6 + 4 atımı geri kazanır. Asanın son atımını da harcarsan 1z20 at. Sonuç 1 olursa asa ufalanarak toza dönüşür ve yok olur.

SAVUNMA ASASI
Bu ince, içi boş asa camdan yapılmıştır; buna rağmen meşe kadar sağlamdır. 1,5 kilogram ağırlığındadır. Asanın sağladığı faydalardan yararlanabilmek ve içindeki büyüleri yapabilmek için onunla uyum sağlamış olman gerekir.

Asayı elinde tuttuğun sürece Zırh Seviyene +1 bonus kazanırsın.

Asanın 10 atımı vardır. Bu atımlar, asanın içindeki büyüleri yapmak için kullanılır. Asayı elinde tutarken eğer büyü, sınıfının büyü listesinde yer alıyorsa bir eylem kullanarak aşağıdaki büyülerden birini asadan yapabilirsin: *Büyücü zırhı* (1 atım) veya *kalkan* (2 atım). Bu büyüler için herhangi bir bileşen gerekmez.

Asa her gün, şafakta, harcanmış 1z6 + 4 atımı geri kazanır. Asanın son atımını da harcarsan 1z20 at. Sonuç 1 olursa asa parçalanır ve yok olur.

BÜYÜLÜ OK SİHİRLİ DEĞNEĞİ
Bu değneğin 7 atımı vardır. Değneği elinde tutarken, bir eylem kullanarak hiçbir bileşene ihtiyaç duymadan *büyülü ok* büyüsünü değnekten yapabilir ve değneğin 1 ila 3 atımını harcayabilirsin. İlk atımın ötesinde harcadığın her ek atım için büyünün seviyesi 1 artar. Büyü yapmaktan yoksun birisi olsan bile bu değneği kullanabilirsin.

Değnek her gün, şafakta, harcanmış 1z6 + 1 atımını geri kazanır. Değneğin son atımını da harcarsan 1z20 at. Sonuç 1 olursa değnek küle dönüşerek yok olur.

Ek B: Canavarlar

Bu bölüm *Kayıp Keydalin Madeni*'ndeki yaratıklar için bilgi kutularını ve kısa tanımları içermektedir.

Puanlar Ve Bilgiler

Bir yaratığın bilgi kutusu ZE olarak sana, o yaratığı oynaman için ihtiyaç duyduğu önemli bilgileri sağlar.

Boyut

Her yaratık farklı miktarda alanı kaplar. Boyut kategorileri tablosu belirli bir boyuttaki yaratığın savaş esnasında ne kadar alanı kontrol altında tuttuğunu göstermektedir. Nesneler de bazen aynı boyut kategorilerini kullanır.

Boyut Kategorileri

Boyut	Bölge (Alan)
Minik	1x1 m.
Küçük	2x2 m.
Orta	2x2 m.
Büyük	4x4 m.

Bölge (Alan)

Bir yaratığın bölgesi, onun fiziksel özelliklerinin bir ifadesi değil, savaş esnasında etkin olarak kontrolü altında bulundurduğu alanın metre ölçü biriminde gösterilmesi demektir. Örneğin, normal bir Orta boyuttaki yaratık 2 metre genişliğinde değildir ama o büyüklükteki bir alanı kontrolü altında tutmaktadır. Eğer orta boyuttaki bir kocobot 2 metrelik bir geçidin önünde duruyorsa diğer yaratıklar, kocobot onlara izin vermediği müddettçe oradan geçemezler.

Küçük Yerlere Sıkışmak

Bir yaratık, kendinden bir boy küçük olan bir yaratığın kapladığı alandan geçebilir. Böyle yaparken bu yaratığın hızı yarım hız olarak değerlendirilecektir ve saldırı kontrolleri ile Çeviklik kurtulma kontrollerinde dezavantajı vardır. Ona yapılacak saldırılar ise avantaja sahiptir.

Tür

Bir canavarın türü onun asıl doğası demektir. Aşağıdaki türden yaratıklarla bu macerada karşılaşılabilir.

Sapınçlar. Doğal dünyada hiçbir yeri olmayan, bu dünyaya tamamen yabancı yaratıklar.

Hayvangiller. Gerçek dünyadaki hayvanlar gibi insanımsı olmayan yaratıklardır ve dünyanın ekolojisinin doğal bir parçasıdırlar.

Ejderhalar. Kadim bir kökene ve muazzam bir güce sahip, büyük, kanatlı sürüngen yaratıklar.

Devler. İnsanımsılara ve onlara benzeyenlere kelimenin tam anlamıyla yukarıdan bakarlar.

İnsanımsılar. Medeni ve vahşi dünyanın iki ayağı üzerinde yürüyen halklarıdır ki aralarında insanlar ve çok sayıda diğer farklı ırklar da vardır. Bunlara cüceler ve elfler de dâhildir.

Canavarımsılar. Bazen hayvangilleri anımsatan ama genellikle bir tür büyüden etkilenmiş ve neredeyse hep kötü olan korkutucu yaratıklar.

Sızıklar. Nadiren belirli bir şekli olan jelatinimsi yaratıklardır. Çoğunlukla yer altında, yani mağaralarda ve zindanlarda ikamet ederler.

Bitkiler. Sıradan bitkilere kıyasla belirli bir seviyede bilince ve harekete sahip olan bitkisel yaratıklar.

Hortlaklar. Diriltici büyü veya başka bir lanetin uygulanması aracılığıyla yaşayan ölü haline getirilen, bir zamanlar hayatta olan yaratıklar.

Etiketler

Bir canavarın, türüne ek olarak parantez içinde gösterilen bir veya birden fazla etiketi olabilir. Örneğin bir ork insanımsı (ork) türündedir. Parantez içindeki etiketler belirli yaratıklar için fazladan kategori bilgisi vermektedir. Ama bir canavarın savaş esnasında nasıl kullanılacağına dair herhangi bir yönlendirmede bulunmazlar.

Bakış Açısı

Bir yaratığın bakış açısı onun mizacına, huyuna, genel olarak yaradılışına dair bir ipucu verir. Örneğin kaotik kötü bir yaratıkla uzlaşması çok zor olabilir ve bu yaratık karakterleri gördüğü anda onlara saldırabilir ama tarafsız bir yaratık anlaşma yanlısı olabilir. Bakış açısı, bir yaratığın düzene mi (adil) kargaşaya mı (kaos) meyilli olduğunu ve iyi mi kötü mü ya da tarafsız mı olup olmadığını gösterir.

Herhangi Bakış Açısı. Savaşçı gibi bazı yaratıklar herhangi bir bakış açısında olabilir. Yani bu yaratığın bakış açısını sen seçersin. Yaratığa bağlı olarak onun için seçtiğin bakış açısı düzene, kargaşaya, iyiye veya kötüye yönelik bir meyli veya çekincesi olduğuna işaret edebilir.

Bakış Açısız. Düşük bir zekâya sahip olan çoğu yaratığın düzen, kargaşa, iyi veya kötü algısı yoktur. Ahlaki veya etik kararlar almaz, sadece içgüdülerine göre hareket ederler. Bu yaratıklar bakış açısızdır yani herhangi bir bakış açısına sahip değildirler.

Zırh Seviyesi

Zırh giyen veya bir kalkan taşıyan bir canavarın zırhını, kalkanını ve Çevikliğini hesaba katan bir Zırh Seviyesi (ZS) vardır. Aksi halde bir yaratığın ZS'si onun Çeviklik tamlayıcısına ve eğer varsa doğal zırhına veya sahip olabileceği doğaüstü direncine göre belirlenir.

Eğer bir yaratık zırh giyiyorsa veya bir kalkan taşıyorsa giydiği zırhın veya taşıdığı kalkanın türü, ZS değerinden sonra parantez içinde gösterilmiştir.

Can Puanları

Bir yaratık 0 can puanına düştüğünde genellikle ya ölür ya da yok edilir. Can puanları hakkında daha fazla bilgi için kural kitabına bak (OEK, ss.12, 163, 177, 196-197).

Hız

Bir yaratığın hızı, onun kendi sırasında ne kadar mesafe kat edebileceğini gösterir. Hız konusunda daha fazla bilgi için kural kitabın bak. (OEK, ss. 181-182, 189-190).

Tüm yaratıkların bir yürüme hızı vardır; yerde yürüme yeteneğine sahip olmayan yaratıkların ise 0 metre hızı vardır.

Bu maceradaki yaratıkların çoğu bir veya daha fazla yürüme yöntemine sahiptir.

Tırmanma. Tırmanma hızına sahip olan bir yaratık, hareketinin (yürüyüşünün) tamamını veya bir kısmını dikey yüzeylerde hareket etmek için kullanabilir. Yaratığın tırmanmak için fazladan hareket harcamasına gerek yoktur.

Uçma. Uçma hızına sahip olan bir yaratık, hareketinin (yürüyüşünün) tamamını veya bir kısmını uçmak için harcayabilir. Eğer bu yaratığın durumu uçuş esnasında güçsüz veya yere düşmüş olursa ve havada süzülme yeteneği yoksa havadan yere düşer.

Yüzme. Yüzme hızına sahip olan bir yaratığın yüzmek için fazladan hareket (yürüyüş) harcamasına gerek yoktur.

Yetenek Puanları

Her yaratığın altı yetenek puanı (Güç, Çeviklik, Bünye, Zekâ, Bilgelik ve Karizma) ve onlarla ilgili olan tamlayıcıları vardır. Yetenek puanları ve onların nasıl kullanıldığı hakında daha fazla bilgi almak için kural kitabına bak. (OEK, ss. 173-179).

Kurtulma Kontrolleri

Kurtulma kontrolü bilgisi belirli tür etkilere karşı direnme gücü geliştirmiş olan yaratıklar içindir.

Beceriler

Beceriler bilgisi bir veya daha fazla beceride yetkin olan yaratıklar içindir. Örneğin çok dikkatli ve gizli olan bir yaratık Bilgelik (Algı) ve Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde olması gerekenden daha yüksek bir bonusa sahip olabilir.

Bir canavarın bilgi kutusundaki beceriler toplam tamlayıcılarla gösterilmiştir. Yani canavarın yetenek tamlayıcısı ve yetkinlik bonusunun toplamıyla beraber. Eğer bir canavarın bilgi kutusunda "Gizlilik +6" yazıyorsa bu canavar Gizlilik kullanmasını gerektiren bir yetenek kontrolü yaptığında bir z20 at ve gelen sonuca 6 ekle.

Zırh, Silah ve Alet Yetkinlikleri

Bir yaratığın kullandığı zırhta, silahta ve aletlerde yetkin olduğunu varsay. Bir yaratığın zırhını ve silahlarını değiştirirsen bu yaratığın bu yeni ekipmanlarında yetkin olup olmadığına karar vermen gerekir. Yetkin olmaksızın bu eşyaları kullandığında neler olacağını öğrenmek için kural kitabına bak. (OEK, ss. 12, 15, 146, 154, 163-164, 173-174, 179).

Hassasiyetler, Dirençler ve Bağışıklıklar

Bazı yaratıkların belirli tür zararlara karşı hassasiyetleri, dirençleri ve bağışıklıkları vardır. Buna ek olarak bazı yaratıkların belirli durumlara ve diğer oyun etkilerine karşı da bağışıklıkları vardır. Bu bağışıklıklar da burada gösterilmiştir.

Duyular

Duyular bilgisi bir yaratığın edilgen Bilgelik (Algı) puanını ve canavarın sahip olabileceği herhangi bir tür özel duyuyu göstermektedir ki bunlar aşağıda listelenmiştir.

Körgörüşü. Körgörüşüne sahip bir yaratık, belirli bir mesafeyi, görme duyusuna ihtiyaç olmaksızın görebilir (algılayabilir).

Karagörü. Karagörüsü olan bir yaratık karanlıkta belirli bir uzaklığı görebilir. Bu yaratık belirli bir alan dâhilinde, alacakaranlığı sanki parlak ışıkmış gibi ve karanlığı da sanki alacakaranlıkmış gibi görebilir. Bununla beraber karanlıkta renkleri ayırt edemez, sadece grinin tonlarını görür.

Gerçekgörü. Gerçekgörüye sahip bir yaratık normal ve büyülü karanlıkta görebilir, görünmeyen yaratıkları ve nesneleri görebilir, görsel illüzyonları otomatik olarak fark edebilir ve onlara karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde başarılı olabilir ve bir biçimdeğiştireni veya büyü kullanarak biçimini dönüştürmüş olan bir yaratığın gerçek halini görebilir. Dahası, Aral Âlemi de görebilir.

Diller

Bir yaratığın konuşabildiği diller alfabetik (İngilizce) olarak listelenmiştir. Bazen bir yaratık bir dili anlayabilir ama konuşamaz ve bu durum diller satırında gösterilmiştir.

Zorluk

Uygun donanıma sahip ve iyice dinlenmiş dört kişiden oluşan bir maceracılar grubu hiç kayıp vermeden, yani kimse ölmeden, kendi seviyelerine eşit zorluk derecesine sahip bir yaratığın üstesinden gelebilmelidir.

1. Seviyeli karakterlere kıyasla ciddi derecede zayıf olan canavarların zorluk derecesi 1'den azdır.

Deneyim Puanları (DP)

Bir canavarın ne kadar deneyim puanına (DP) karşılık geldiği onun Zorluk Derecesi'ne göre belirlenir. DP, genel olarak canavar yenildiği için verilir.

Özellikler

Özellikler savaş esnasında ilgili olması muhtemel olan karakteristik niteliklerdir.

Eylemler

Bir yaratık eylem hakkını kullandığında bilgi kutusundaki "Eylemler" bölümündeki seçeneklerden birini seçebilir. Kural kitabı tüm yaratıkların yapabileceği diğer eylemleri açıklamaktadır. (OEK, ss. 192-193).

Yakın Dövüş Silahı ve Mesafeli Silah Saldırıları

Savaş esnasında bir yaratığın kullanacağı en yaygın eylem yakın dövüş veya mesafeli saldırılardır. Bunlar büyü saldırıları veya silah saldırıları olabilir ki "silah" terimi üretilmiş bir aracı veya pençe gibi doğal bir silahı tanımlayabilir.

İsabet. Bir hedefe yapılan saldırının başarılı olması ile zarar verilirse veya başka türden bir etki meydana gelirse bu etkiler burada anlatılır. ZE olarak ortalama zararı alabilir veya bunun yerine zar atabilirsin. Bunun için hem ortalama zarar hem de zararı belirlemek için yapılması gereken zar atışları burada gösterilmiştir. Örneğin bir canavar, uzun kılıcıyla 4 (1z8) kesici zarar verebilir. Bu ifade canavarın verdiği zararı belirlemek için ya zar atmaksızın 4 zararı kabul edebileceğini ya da zararı belirlemek için 1z8 atabileceğini göstermektedir.

Tepkiler

Eğer bir yaratık tepkisini kullanarak özel bir şey yapabilirse bu bilgi, bu kısımda belirtilir. Çoğu yaratığın özel tepkileri yoktur. Bu durumda bu kısım boştur. Tepkiler kural kitabında açıklanmıştır. (OEK, s. 190).

Sınırlı Kullanım

Bazı özel yeteneklerin –ister özellik olsun, ister eylem veya tepki– kaç defa kullanılabileceğine dair kısıtlamalar vardır.

X/Gün. "X/Gün" terimi özel bir yeteneğin bir gün içinde belirli sayıda kullanılabileceğini ve bu yaratığın harcanmış kullanımları geri kazanması içni bir uzun molayı tamamlaması gerektiğini gösterir. Örneğin "1/Gün" ifadesi bir özel yeteneğin günde sadece bir defa kullanılabileceğini ve o canavarın bu yeteneği yeniden kullanabilmesi için bir uzun molayı tamamlaması gerektiğini belirtir.

Yenilenir X-Y. "Yenilenir X-Y" terimi bir canavarın özel bir yeteneği bir defa kullanabileceğini ve bunun ardından savaşın sonraki turlarında bu yeteneğin yeniden kullanılabilir hale gelmesinin şans tarafından belirlendiğini göstermektedir. Her defasında sıra canavara geldiğinde, canavarın sırasının başında, bir z6 at. Eğer gelen sayı yenilenir ibaresindeki sayılardan biriyse canavra o özel yeteneğini yeniden kazanır. Bu yetenek ayrıca canavar uzun veya kısa bir molayı bitirdiğinde de yenilenir.

Örneğin, "Yenilenir 6" canavarın özel yeteneğini sadece bir kez kullanabildiğini gösterir. Canavar bu yeteneği kullandıktan sonra kendi sırasının başında bir z6 atar ve sonuç 6 gelirse bu yeteneğini yeniden kullanma hakkını kazanır.

Canavar Tanımları

Bu macerada bulunan canavarlar alfabetik (İngilizce) olarak burada sunulmuştur.

Öcüayı (01)

Orta insanımsı (obotumsu), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 16 (post zırh, kalkan)
Can Puanı 27 (5z8 + 5)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (–1)	11 (+0)	9 (–1)

Beceriler Gizlilik +6, Hayatta Kalma +2
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller Ortak Lisan, Obotça
Zorluk 1 (200 DP)

Kaba Kuvvet. Öcüayı bir yakın dövüş silahı ile isabetli bir saldırı yaparsa zarar zarına bir zar daha ekler (saldırıya dâhildir).

Baskın. Öcüayı bir yaratığı baskına uğratırsa ve savaşın ilk turunda ona karşı isabetli bir saldırı gerçekleştirirse hedef bu saldırıda fazladan 7 (2z6) zarar alır.

Eylemler

Dikenli Bozdoğan. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z8 + 2) delici zarar.

Öcüayı

Fırlatılan Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., veya mesafe 12/48 m., bir hedef. *İsabet:* Yakın dövüş silahı olarak kullanıldıysa 9 (2z6 + 2) delici zarar veya mesafeli silah olarak kullanıldıysa 5 (1z6 + 2) delici zarar.

Öcüayılar zayıflara kabalık yapmayı seven ama kendilerine patronluk taşlanmasını sevmeyen zalim ve asi insanımsılardır. Göz korkutucu yapılarına rağmen öcüayılar şaşırtıcı bir gizlilikle hareket ederler ve pusu kurmayı diğer yöntemlere tercih ederler.

Sıradan Birey (02)

Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 10
Can Puanı 4 (1z8)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Duyular edilgen Algı 10
Diller herhangi bir dil (genellikle Ortak Lisan)
Zorluk 0 (10 DP)

Eylemler

Tokmak. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +2, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 2 (1z4) sersemletici zarar.

Sıradan bireyler arasında köylüler, serfler, köleler, hizmetçiler, hacılar, tüccarlar, zanaatkarlar ve keşişler bulunur.

Tarikatçı (03)

Orta insanımsı (herhangi ırk), iyi dışı herhangi bir bakış açısı

Zırh Seviyesi 12 (deri zırh)
Can Puanı 9 (2z8)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Beceriler Aldatma +2, Din +2
Duyular edilgen Algı 10
Diller herhangi bir dil (genellikle Ortak Lisan)
Zorluk 1/8 (25 DP)

Kara Bağlılık. Tarikatçının tılsımlanmaya veya korkmaya karşı yapacağı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Pala. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z6 + 1) kesici zarar.

Tarikatçılar kara güçlere bağlılık andı içerler. İnançları nedeniyle toplumdan dışlanmamak, mahkûm edilmemek veya idam edilmemek için çoğu sadakatini gizler.

İkiz (04)

Orta canavarımsı (biçimdeğiştiren), tarafsız

Zırh Seviyesi 14
Can Puanı 52 (8z8 + 16)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Beceriler Aldatma +6, Sezgi +3
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 11
Diller Ortak Lisan
Zorluk 3 (700 DP)

Biçimdeğiştiren. İkiz, eylemini kullanarak görmüş olduğu Küçük veya Orta boyutlu bir insanımsının şekline girebilir veya kendi gerçek biçimine dönebilir. Boyutu hariç olmak üzere oyun bilgileri ve puanları her biçim için aynıdır. Giydiği veya taşıdığı herhangi bir ekipman onunla beraber dönüşmez. Ölürse gerçek biçimine geri döner.

Tuzakçı. Savaşın ilk turunda ikizin, baskına uğrattığı herhangi bir yaratığa karşı yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

Baskın. İkiz, bir yaratığı baskına uğratırsa ve savaşın ilk turunda ona karşı isabetli bir saldırı gerçekleştirirse hedef bu saldırıda fazladan 10 (3z6) zarar alır.

Eylemler

Çoklusaldırı. İkiz, iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar.

Darbe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z6 + 4) sersemletici zarar.

Düşünceleri Oku. İkiz, kendisinden en fazla 24 metre uzaklıkta olan bir yaratığın yüzeysel düşüncelerini büyülü olarak okuyabilir. Bu etki engellerin içinden geçer ama 1 metre kalınlığındaki tahta veya toprak, 50 santimetre kalınlığındaki taş, 5 santimetre kalınlığındaki metal veya ince bir kurşun levha bu etkiyi engeller. Hedef, belirtilen menzilin içindeyken ikizin konsantrasyonu (sanki bir büyüye konsantre oluyormuşçasına) bozulmadığı sürece hedefin düşüncelerini okumaya devam edebilir. Hedefin zihnini okuduğu sürece ikizin hedefe karşı yaptığı Bilgelik (Sezgi) ve Karizma (Aldatma, Korkutma ve İkna) kontrollerinde avantajı vardır.

İkizler diğer insanımsıların şeklini, görünümlerini alır; böylece takipçilerinden kurtular veya yanlış yönlendirme ve kılık değiştirme ile kurbanlarını hayatlarının sona ereceği tuzaklarına çekerler.

Kötü Büyübaz (05)

Orta insanımsı (insan), adil kötü

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 22 (5z8)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
9 (–1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Kurtulma Kontrolleri Zek +5, Bil +3
Beceriler Arkış +5, Tarih +5
Duyular edilgen Algı 11
Diller Ortak Lisan, Ejderce, Cücece, Elfçe
Zorluk 1 (200 DP)

Büyüyapımı. Büyübaz 4. seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Zekâ'dır (büyü kurtulma kontrolü GS'si 13, büyülü saldırılara +5). Büyübaz şu sihirbaz büyülerini hazırlamıştır:

- Büyümsüler (istediği an): *büyücü eli, ışık, sarsan temas*
- 1. seviye (4 hazne): *büyülü ok, kişiyi tılsımla*
- 2. seviye (3 hazne): *kişiyi durdur, sisli adım*

Eylemler

Tahta Sopa. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +1, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 3 (1z8 - 1) sersemletici zarar.

İkiz

Kötü büyübazlar arkışlı gücün peşinde koşar, insanlardan uzak yerlerde yaşarlar. Böylece kimsenin müdahale etmesine izin vermeden korkunç ve kötü büyülü deneyler yapabilirler.

Alevkafa (06)

Minik hortlak, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 13
Can Puanı 40 (9z4 + 18)
Hızı 0 m., uçma 16 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
1 (–5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

Beceriler Arkış +5, Algı +2
Zarar Dirençleri yıldırım, çürütücü, delici
Zarar Bağışıklıkları soğuk, ateş, zehir
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, korkma, felç olma, zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 12
Diller Ortak Lisan
Zorluk 4 (1.100 DP)

Aydınlatma. Alevkafa ya 6 metre yarıçapındaki alanı alacakaranlıkla aydınlatır ya da 6 metre yarıçapındaki alanı parlak ışıkla, bunun dışındaki 6 metrelik alanı da alacakaranlıkla aydınlatır. Bir eylem olarak bu seçenekleri değiştirebilir.

Büyü Direnci. Alevkafanın büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Canlanma. Alevkafa yok edilirse ve kalıntıları üzerine kutsal su serpilmezse ya da kalıntıları üzerine *büyüyü dağıt* veya *laneti kaldır* büyülerinden biri yapılmazsa 1 saat içinde tüm can puanlarını geri kazanır.

Büyüyapımı. Alevkafa 5. seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Zekâ'dır (büyü kurtulma GS'si 13, büyülü saldırılarına +5). Büyülerini yapmak için sadece sözel bileşenlere ihtiyacı vardır. Alevkafa şu sihirbaz büyülerini hazırlamıştır:

- Büyümsüler (istediği an): *büyücü eli*
- 1. seviye (3 hazne): *büyülü ok, kalkan*
- 2. seviye (2 hazne): *bulanık, yakantop*
- 3. seviye (1 hazne): *ateş topu*

Eylemler

Çoklusaldırı. Alevkafa Ateş Işını'nı iki defa kullanır.
Ateş Işını. *Mesafeli Büyü Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 12 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (3z6) ateş zararı.

Büyü yapıcılar, ölü sihirbazların kalıntılarından alevkafalar yapmayı severler. Ayin tamamlandığında bu korkunç dönüşümü tamamlamak için kafatasından yeşil alevler püskürür.

Gulyabani (07)

Orta hortlak, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 22 (5z8)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (–2)	10 (+0)	6 (–2)

Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller Ortak Lisan
Zorluk 1 (200 DP)

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +2, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 9 (2z6 + 2) delici zarar.
Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (2z4 + 2) kesici zarar. Eğer hedef elf veya hortlak olmayan bir yaratıksa başarılı bir GS 10 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Gulyabaniler geceleri sürüler halinde dolaşır, insanımsı etine yönelik tatmin edilemez bir açlıkla hareket ederler. Kurtçuklar ve leş böcekleri gibi çürük ve ölümle dolu olan yerlerde yaşarlar.

Dev Örümcek (08)

Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)
Can Puanı 26 (4z10 + 4)
Hızı 12 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (–4)	11 (+0)	4 (–3)

Beceriler Gizlilik +7
Duyular körgörüşü 4 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 1 (200 DP)

Örümcek Ayağı. Örümcek baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir.
Ağ Hissi. Örümcek bir ağla temas halindeyken aynı ağla temas halinde olan herhangi bir başka yaratığın yam yerini bilir.
Ağ Yürüyücüsü. Örümcek, ağdan kaynaklanan hareket kısıtlamalarını yok sayar.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 7 (1z8 + 3) delici zarar ve hedef GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olursa 9 (2z8) zehir zararı, başarılı olursa verilen zararın yarısını almalıdır. Eğer bu zehir hedefi 0 can puanına düşürürse hedef stabildir ama can puanı kazansa dahi 1 saat boyunca zehirlenmiş olur ve bu şekilde zehirlenmişken durumu felçlidir.
Ağ (Yenilenir 5-6). *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +5, mesafe 12/24 m., bir yaratık. *İsabet:* Hedef, ağa yapıştığı için kısıtlanır. Bir eylem olarak kısıtlanmış hedef GS 12 Güç kontrolü yapabilir ve başarılı olursa ağları parçalayarak kendini serbest bırakabilir. Ayrıca ağa saldırabilir ve ağ yok edilebilir (ZS 10, CP 5, ateş zararına karşı hassasiyeti; sersermletici, zehir ve zihinsel zarara karşı bağışıklığı vardır.)

Genellikle yer altında bulunan bir dev örümcek ini sıklıkla çaresiz kurbanların tutulduğu ağlarla doludur.

Obot (09)

Küçük insanımsı (obotumsu), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 15 (deri zırh, kalkan)
Can Puanı 7 (2z6)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
8 (–1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (–1)	8 (–1)

Beceriler Gizlilik +6
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 9
Diller Ortak Lisan, Obotça
Zorluk 1/4 (50 DP)

Çevik Kaçış. Obot, her sırasında bonus eylem olarak Tüymek veya Gizlenmek eylemlerinden birini kullanabilir.

Eylemler

Pala. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) kesici zarar.
Kısa Yay. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +4, mesafe 32/128 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

Obotlar kara kalpli, aşırı kalabıklar halinde yaşayan ve elde ettiklerinde onu her fırsatta kötüye kullandıkları güç için her şeyi yapan yaratıklardır.

Sazgan (10)

Orta canavarımsı, tarafsız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)
Can Puanı 27 (6z8)
Hızı 12 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (–4)	14 (+2)	5 (–3)

Zarar Dirençleri büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 12
Diller -----
Zorluk 2 (450 DP)

Taş Kamuflajı. Sazganın, kayalı arazide gizlenmek için yaptığı Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Sazgan dokunaçlarıyla bir saldırı yapar. Eğer saldırı isabet ederse sazgan aynı hedefe karşı bir gaga saldırısı yapabilir.
Dokunaçlar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 9 (2z6 + 2) kesici zarar.
Gaga. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

Solucana benzeyen sazgan, avlandığı mağaraların kayalık arazisine mükemmel bir şekilde uyum sağlar. Ancak av yakına geldiğinde ortaya çıkar, dikenli dört dokunacını açarak avını yemeye hazır, sert gagasını ortaya çıkarır.

Kocobot (11)

Orta insanımsı (obotumsu), adil kötü

Zırh Seviyesi 18 (zincir zırh, kalkan)
Can Puanı 11 (2z8 + 2)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (–1)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller Ortak Lisan, Obotça
Zorluk 1/2 (100 DP)

Savaş Avantajı. Her sırasında bir kere olmak şartıyla kocobot, durumu güçsüz olmayan bir müttefikinden en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan bir yaratığa isabetli bir silah saldırısı yaparsa fazladan 7 (2z6) zarar verir.

Eylemler

Uzun Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z8 + 1) kesici zarar veya silah iki elle kullanıldıysa 6 (1z10 + 1) kesici zarar.
Uzun Yay. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +3, mesafe 60/240 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z8 + 1) delici zarar.

Kocobotlar fetih aşkıyla yanıp tutuşan zeki, kurnaz, disiplinli savaşçılardır. Katı bir askeri hiyerarşi uygularlar ve sıklıkla diğer obotlar veya öcüayılarla beraber görülürler.

Tayf Mormesk (12)

Orta hortlak, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 13
Can Puanı 45 (6z8 + 18)
Hızı 0 m., uçma 24 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
6 (–2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Zarar Dirençleri asit, soğuk, ateş, yıldırım, gümbürtü; gümüşle kaplanmamış büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları çürütücü, zehir
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, yakalanma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme, yere düşme, kısıtlanma
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 12
Diller Ortak Lisan, Şeytanca
Zorluk 3 (700 DP)

Tinsel Hareket. Tayf, diğer yaratıkların ve nesnelerin içinden geçebilir. Ama onların içinde duramaz.

Gün Işığı Hassasiyeti. Tayf güneş ışığındayken saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

Eylemler

Yaşam Oluğu. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 16 (3z8 + 3) çürütücü zarar. Hedef başarılı bir GS 13 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da en yüksek can puanı, aldığı zarara eşit miktarda azalmalıdır. Eğer bu saldırı hedefin en yüksek can puanını 0'a düşürürse hedef ölür. Bu azalmış yeni puan, hedef uzun bir molayı tamamlayıncaya kadar geçerli olur.

Bir tayf, özellikle nefret dolu bir varlığın tinsel kalıntısıdır. Çoğu tayf, canını aldığı yaratıkları hortlak hizmetkârlar haline dönüştürür. Mormesk bunu tercih etmez, ölülerin ölü olarak kalmasını ister.

Kara Örümcek Nezznar (13)

Orta insanımsı (elf), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 11 (büyücü zırhı ile 14)
Can Puanı 27 (6z8)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
9 (–1)	13 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Zek +5, Bil +4
Beceriler Arkış +5, Algı +4, Gizlilik +3
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 14
Diller Elfçe, Karanlıkaltıca
Zorluk 2 (450 DP)

Özel Ekipman. Nezznar'ın bir *örümcek asası* vardır.
Peri Soyu. Nezznar'ın tılsımlanmaya karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır ve büyü, Nezznar'ı uyutamaz.
Gün Işığı Hassasiyeti. Nezznar veya hedefi güneş ışığındayken Nezznar'ın yaptığı saldırı kontrollerinde dezavantajı vardır.
Doğal Büyüyapımı. Nezznar şu büyüleri herhangi bir maddesel bileşene ihtiyaç duymadan doğal olarak yapabilir:

- İstediği an: *dans eden ışıklar*
- 1/her gün: *karanlık, peri ateşi* (kurtulmak için GS 12)

Büyüyapmak. Nezznar 4. seviyeli büyü yapıcıdır. Büyü yapma yeteneği Zekâ'dır (büyü kurtulma GS'si 13, büyülü saldırılara +5). Nezznar sihirbaz büyü listesinden seçeceği şu büyüleri hazırlamıştır:

- Büyümsüler (istediği an): *ayaz ışını, büyücü eli, sarsan temas*
- 1. seviye (4 hazne): *büyücü zırhı, büyülü ok, kalkan*
- 2. seviye (3 hazne): *görünmezlik, öneri*

Eylemler

Örümcek Asası. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +1, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 2 (1z6 - 1) sersemletici zarar ve 3 (1z6) zehir zararı.

Kara elfler sinsi, hilekâr, plancı, Örümcek Kraliçe Lolth'a tapan yer altında yaşayan bir ırktır. Kara elf toplumu mutlak şekilde anaerkildir. Erkek kara elfler hizmetkâr rolüne indirgenmiştir ve çoğu savaşçı olarak eğitilse de Nezznar gibi çok azı becerikli sihirbazlar haline gelir.

Hiçik (14)

Orta sapınç, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 45 (6z8 + 18)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (–1)

Beceriler Arkış +3, Sezgi +4, Algı +2, Gizlilik +5
Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 12
Diller Karanlıkaltıca
Zorluk 2 (450 DP)

Güçlü Görme. Hiçiğin, görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Hiçik iki pençe saldırısı yapar.
Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) kesici zarar.
Çürüten Bakış. Hiçik, kendisinden en fazla 12 metre uzakta bulunan ve görebildiği bir yaratığı hedef alır. Hedef bu büyüye karşı başarılı bir GS 12 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 10 (3z6) çürütücü zarar almalıdır.
Garip Sezgi. Hiçik, kendisinden en fazla 12 metre uzakta bulunan ve görebildiği bir yaratığı hedef alır. Hedef, hiçiğin Bilgelik (Sezgi) becerisine karşı kendi Karizma (Aldatma) becerisini kullanarak bir çekişme yapmalıdır. Eğer çekişmeyi hiçik kazanırsa büyülü olarak hedef hakkında bir gerçek veya hedefin bir sırrını öğrenir.

Hiçikler, bir zamanlar, anlayamadıkları büyülü gizemlere ulaşmayı göze almış sihirbazlardır. Diğer yaratıklardan bilgi almalarını sağlayan garip, acunsal bir sezgiyle ödüllendirilmiş olsalar da artık eskiden oldukları sihirbazlar değildirler ve önceki yaşamlarına dair hiçbir anıları yoktur.

Div

Sarı Jöle (15)

Büyük sızık, bakış açısız

Zırh Seviyesi 8
Can Puanı 45 (6z10 + 12)
Hızı 4 m., tırmanma 4 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	6 (–2)	14 (+2)	2 (–4)	6 (–2)	1 (–5)

Zarar Dirençleri asit
Zarar Bağışıklıkları yıldırım, kesici
Durum Bağışıklıkları kör olma, tılsımlanma, sağır olma, korkma, yere düşme
Duyular körgörüşü 24 m. (bu yarıçapın dışında kördür), edilgen Algı 8
Diller -----
Zorluk 2 (450 DP)

Şekilsiz. Jöle, sıkışmadan, 2 santimetreden geniş olan yerlerden geçebilir.

Örümcek Ayağı. Jöle, baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir.

Eylemler

Uzuv. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 9 (2z6 + 2) sersemletici zarar ve 3 (1z6) asit zararı.

Tepkiler

Ayrıl. Boyutu Orta veya daha büyük olan bir jöle, yıldırım veya kesici zarara maruz kalırsa ve en az 10 can puanı varsa iki yeni jöleye ayrılır. Her yeni jölenin can puanları, asıl jölenin yarısıdır (küsurat aşağı yuvarla). Yeni jöleler, asıl jöleden bir boyut küçüktür.

Sarı jöleler organik yaratıkları takip eder ve tüketir. Büyük gruplardan kaçınacak kadar akıllılardır.

Div (16)

Büyük dev, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 11 (post zırh)
Can Puanı 59 (7z10 + 21)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	8 (–1)	16 (+3)	5 (–3)	7 (–2)	7 (–2)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 8
Diller Ortak Lisan, Devce
Zorluk 2 (450 DP)

Eylemler

Büyük Tokmak. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z8 + 4) sersemletici zarar.
Fırlatılan Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m. veya mesafe 12/48 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) delici zarar.

Divler yağma ve toplayıcılıkla yaşayan tembel, kızgın, dört metre yüksekliğindeki devlerdir.

Ork (17)

Orta insanımsı (ork), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 13 (post zırh)
Can Puanı 15 (2z8 + 6)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (–2)	11 (+0)	10 (+0)

Beceriler Korkutma +2
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller Ortak Lisan, Orkça
Zorluk 1/2 (100 DP)

Saldırgan. Ork, bonus eylem olarak görebildiği ve düşman olan bir yaratığa karşı hızı kadar ilerleyebilir.

Eylemler

Büyük Balta. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 9 (1z12 + 3) kesici zarar.

Fırlatılan Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m. veya mesafe 12/48 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) delici zarar.

Orklar, barbarlıklarıyla bilinirler. Kambur bir duruş, alçak bir alın; fildişine benzeyen, fazla gelişmiş alt köpek dişleri ve domuza benzer yüzleri onlara iğrenç bir görünüm katar; bu yaratıklar vahşi, baskıncı ve yağmacılardır.

Baykuşayısı (18)

Büyük canavarımsı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 59 (7z10 + 21)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Beceriler Algı +3
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 13
Diller -----
Zorluk 3 (700 DP)

Güçlü Görme ve Koklama. Baykuşayısının, görmeye veya koklamaya dayalı yaptığı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Baykuşayısı iki saldırı yapar: Biri gagasıyla ve biri pençeleriyle.

Gaga. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7 erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 10 (1z10 + 5) delici zarar.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 14 (2z8 + 5) kesici zarar.

Baykuşayısının herkesçe bilinen vahşiliği, saldırganlığı, inatçılığı ve asabiliği onu, vahşi dünyanın en korkulan avcılarından biri yapar. Aç bir baykuşayısını neredeyse hiçbir şey korkutamaz.

Kızılizli Zorba (19)

Orta insanımsı (insan), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 14 (çivili deri zırh)
Can Puanı 16 (3z8 + 3)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	9 (–1)	9 (–1)	11 (+0)

Beceriler Korkutma +2
Duyular edilgen Algı 9
Diller Ortak Lisan
Zorluk 1/2 (100 DP)

Eylemler

Çoklusaldırı. Zorba iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar.

Kısa Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

Kızılizli zorbalar korkutma ve şiddette ustalaşmış baş belaları ve acımasız haydutlardır. Para için çalışırlar ve vicdansızdırlar.

Sildar Kışocağı (20)

Orta insanımsı (insan), tarafsız iyi

Zırh Seviyesi 16 (zincir zırh)
Can Puanı 27 (5z8 + 5)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Kurtulma Kontrolleri Güç +3, Bün +3
Beceriler Algı +2
Duyular edilgen Algı 12
Diller Ortak Lisan
Zorluk 1 (200 DP)

Eylemler

Çoklusaldırı. Sildar iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar.

Uzun Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z8 + 1) kesici zarar.

Ağır Arbalet. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +2, mesafe 40/160 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z10) delici zarar.

Tepkiler

Savuşturma. Bir saldırganın Sildar'a isabetli bir vuruş yaptığı ve Sildar'ın da bu saldırganı görebildiği durumlarda Sildar, 1z6 atabilir ve gelen sayıyı, bu durumu tetikleyen saldırıya karşı ZS'sine ekleyebilir. Bunun için Sildar'ın bir yakın dövüş silahı kullanıyor olması gerekir.

Sildar Kışocağı, Kışgelmez şehrinden gelen paralı askerlik yapan emekli bir askerdir. Kuzey'in çeşitli özgür şehirlerini ve kasabalarını birleştiren siyasi bir örgüt olan Beyler İttifakı'nın sadık bir üyesidir.

KAMAK

İSKELET (21)

Orta hortlak, adil kötü

Zırh Seviyesi 13 (zırh parçaları)
Can Puanı 13 (2z8 + 4)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (–2)	8 (–1)	5 (–3)

Zarar Hassasiyetleri sersemletici
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 9
Diller hayattayken bildiği tüm dilleri anlar ama konuşamaz
Zorluk 1/4 (50 DP)

EYLEMLER

Kısa Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

Kısa Yay. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +4, mesafe 32/128 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

Kara büyüyle harekete geçirilen kemik yığınları olan iskeletler onları yaratanların çağrısına uyar veya ölümcül büyüyle dolu olan yerlerde kendi kendilerine ölümden yükselirler.

GÖZCÜ (22)

Orta sapınç, adil tarafsız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)
Can Puanı 39 (6z8 + 12)
Hızı 0 m., uçma 12 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
8 (–1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Beceriler Algı +6
Durum Bağışıklıkları yere düşme
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 16
Diller Zihince, Karanlıkaltıca
Zorluk 3 (700 DP)

Havada Süzülme. Gözcü hayatta olduğu sürece havada süzülür.

Telepati. Gözcü, kendisinden en fazla 40 metre uzaklıkta bulunan ve bir dili anlayabilen tüm yaratıklarla telepatik olarak iletişim kurabilir.

EYLEMLER

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +1, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 2 (1z4 - 1) delici zarar.

Göz Işınları. Gözcü aşağıdaki göz ışınlarından iki tanesini kullanır. Her bir ışını her sırasında sadece bir defa kullanabilir. Her ışın, gözcünün görebildiği ve en fazla 90 metre uzaklıkta olan bir yaratığı hedef alır.

1. *Şaşırtan Işın.* Hedef yaratık GS 13 Bilgelik kurtulma kontrolünde başarılı olmalıdır ya da bir sonraki sırasının sonuna kadar tepkilerini kullanamaz hale gelir. Sıra ona geldiğinde (kendi sırasında) hedef yaratık hareket edemez ve erişebileceği bir uzaklıkta bulunan, rastgele belirlenen bir yaratığa karşı eylemini kullanarak bir yakın dövüş silahı saldırısı veya bir mesafeli silah saldırısı yapmalıdır. Eğer hedef yaratık bu saldırıyı yapamazsa hiçbir şey yapmaz.
2. *Felç Eden Işın.* Hedef yaratık GS 13 Bünye kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir. Başarılı olması halinde etkiyi sonlandırabilir.
3. *Korkutan Işın.* Hedef yaratık GS 13 Bilgelik kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 1 dakika boyunca korkmuş olmalıdır. Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir. Eğer gözcü, hedef yaratık tarafından görülebiliyorsa bu kontrolü dezavantajla yapar. Başarılı olması halinde etkiyi sonlandırabilir.
4. *Yaralayan Işın.* Hedef yaratık GS 13 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısızlık halinde 16 (3z10) çürütücü zarar almalı veya başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Yemek ve Su Yarat. Gözcü, büyülü olarak kendini 24 saat beslemeye yetecek miktarda yemek ve su yaratabilir.

TEPKİLER

Büyü Yansıt. Eğer gözcü bir büyüye karşı başarılı bir kurtulma kontrolü yaparsa veya büyülü saldırı onu ıskalarsa kendisinden en fazla 12 metre uzaklıkta bulunan ve görebildiği bir yaratığı seçebilir. Yapılan büyü, gözcü yerine seçilen bu yaratığı hedef alır.

Gözcü, 101 yılı aşmamak şartıyla bir hazineyi korumakla görevlendirilebilen küresel gövdeli bir canavardır. Gözcünün hizmet süresi sona ermeden koruduğu hazine çalınır ya da yok edilirse yaratık geldiği âleme geri döner. Aksi halde görev yerinden asla ayrılmaz.

KAMAK (23)

Minik hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)
Can Puanı 2 (1z4)
Hızı 4 m., uçma 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
4 (–3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (–4)	8 (–1)	6 (–2)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 9
Diller -----
Zorluk 1/8 (25 DP)

EYLEMLER

Kan Emme. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 5 (1z4 + 3) delici zarar ve kamak kendini hedefe tutturur. Bu şekilde kendini hedefe sabitlemişken saldırmaz. Onun yerine kamağın her sırasının başında hedef kan kaybından dolayı 5 (1z4 + 3) can puanı kaybeder.

Kamak, hızından 2 m. harcayarak kedini hedefinden ayırabilir. Ayrıca hedefe 10 can puanlık zarar verirse veya hedef ölürse ondan ayrılır.

Hedef de dâhil olmak üzere bir yaratık eylemini kullanarak kamağı üzerine tutunduğu yaratıktan ayırabilir.

Bir kamak, yaşayan yaratıkların kanlarıyla beslenen kanatlı bir haşeredir. Kancalı pençeleriyle avına tutunurken kurbanının etini ince uzun ağzıyla deler ve kanını içmeye başlar.

Dal Küf (24)

Küçük bitki, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 4 (1z6 + 1)
Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
6 (–2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (–3)	8 (–1)	3 (–4)

Beceriler Gizlilik +3
Zarar Hassasiyetleri ateş
Durum Bağışıklıkları kör olma, sağır olma
Duyular körgörüşü 24 m. (bu yarıçapın dışında kördür), edilgen Algı 9
Diller Ortak Lisanı anlar ama konuşamaz
Zorluk 1/8 (25 DP)

Sahte Görünüm. Küf ölü bir çalıya benzer. Bitki örtüsü arasında hareketsiz şekilde dururken görüş açısından kaybolmasına gerek olmaksızın gizlenebilir.

Eylemler

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 3 (1z4 + 1) delici zarar.

Bu hışırdayan yaratık küçük, yapraksız, yürüyen bir bitkiye benzer. Dal küfleri kendilerini sıradan bitkiler arasında kök salarak gizlerler.

Kurt (25)

Orta hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 11 (2z8 + 2)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +4
Duyular edilgen Algı 13
Diller -----
Zorluk 1/4 (50 DP)

Güçlü Duyma ve Koklama. Kurdun, duymaya veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Sürü Taktikleri. Kurdun en az bir müttefikinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, kurdun hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (2z4 + 2) delici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa GS 11 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

Kurtlar dünyanın yarı kutupsal ve ılıman bölgelerinde bulunur, tepeler ve ormanlar arasında sürüler halinde dolaşırlar.

Genç Yeşil Ejderha (26)

Büyük ejderha, adil kötü

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)
Can Puanı 136 (16z10 + 48)
Hızı 16 m., uçma 32 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Çev +4, Bün +6, Bil +4, Kar +5
Beceriler Aldatma +5, Algı +7, Gizlilik +4
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular körgörüşü 12 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 17
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 8 (3.900 DP)

Yüzergezer. Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (2z10 + 4) delici zarar ve 7 (2z6) zehir zararı.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) kesici zarar.

Zehir Nefesi (Yenilenir 5-6). Ejderha 12 metrelik konik bir alana zehirli gaz üfler. Bu alandaki her yaratık GS 16 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 42 (12z6) zehir zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Baştan ayağa kötü olan yeşil ejderhalar iyi kalpileri yozlaştırmaktan, onlara kötü eylemler yaptırmaktan zevk alırlar. Kadim ormanlarda yaşamayı tercih ederler.

Zombi (27)

Orta hortlak, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 8
Can Puanı 22 (3z8 + 9)
Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	6 (–2)	16 (+3)	3 (–4)	6 (–2)	5 (–3)

Kurtulma Kontrolleri Bil +0
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 8
Diller hayattayken bildiği dilleri anlar ama konuşamaz
Zorluk 1/4 (50 DP)

Hortlak Dayanıklılığı. Eğer aldığı zarar zombiyi 0 can puanına düşürürse, bu zararın türü ışıltı değilse ve bir kritik vuruştan kaynaklanmadıysa zombi, GS'si 5 + aldığı zarar olan bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarılı olursa 0 yerine 1 can puanına düşer.

Eylemler

Darbe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z6 + 1) sersemletici zarar.

Zombiler eski hallerinden hiçbir ize ve kalıntıya sahip olmayan, yaşıyormuş gibi görünen cesetlerdir.

Kurallar Dizini

Başlangıç Seti'nin içinde, bu kitapçıkla beraber gelen kurallar kitabı internette pdf olarak olmadığı -veya ben bulamadığım için Oyuncunun El Kitabı'ndaki (OEK) ilgili yerlerin sayfasını yazdım. Sadece tek bir yerde Zinden Efendisinin Rehberi'ni (ZER) kullandım.

0 can puanına düşmek, 197
Afallamış (durum), 292
Akrobasi (beceri), 176
Alan etkisi, 204
Aldatma (beceri), 178
Algı (beceri), 178
Aramak (eylem), 193
Araştırma (beceri), 178
Arkış (beceri), 177
Aşağı yuvarlamak, 7
Atletizm (becer), 175
Avantaj, 173
Ayağa kalkmak (yere düşmek), 190
Ayinler, 201
Baskın, 189
Beceriler, 174
Bilgelik kontrolleri, 178
Bilinçsiz (durum), 292
Bir büyü yapmak, 202
Bir nesneyi kullanmak (eylem), 193
Bir yaratığı bayıltmak, 198
Bir yaratığı stabil hale getirmek, 197
Bonus eylemler, 189
Bünye kontrolleri, 177
Büyü bileşenleri, 203
Büyü etkinlik süresi, 203
Büyü hazneleri, 201
Büyü kurtulma kontrolü GS'si, 205
Büyü okulları, 203
Büyü saldırıları, 205
Büyü yapımı (yapmak), bkz. Bir büyü yapmak
Büyümsüler, 201
Can puanları (CP), 196
Can zarları, bkz. Dinlenmek
Çekişmeler 174, 195
Çeviklik kontrolleri, 176
Çift silahla savaşmak, 195
Çok engelli, 183
Deneyim puanları (DP), 11, 15
Dezavantaj, 173
Din (beceri), 178
Dinlenmek, 186
Direnç, bkz. zarar dirençleri
Doğa (beceri), 178
Durumlar, 290
Edilgen algı puanı (tehditleri fark etmek), 182
Ekipman, 143
El çabukluğu (beceri), 177
Felçli (durum), 291
Ganimet (ve ödüller), 133 (ZER)
Gizlenmek (eylem), 192
Gizlenmek 177
Gizli bir nesneyi bulmak, 178
Gizlilik (beceri), 177
Görünmeyen saldırganlar ve hedefler, 194-195
Görünmez (durum), 291
Görüş, 183
Güç kontrolleri, 175
Güçlük seviyesi, 7, 174
Güçsüz (durum), 290
Hafif engelli, 183
Hareket (yürüyüş, ilerleyiş), 181
Hassasiyet, bkz. zarar hassasiyetleri
Hayatta kalma (beceri), 178
Hayvan idaresi (beceri), 178
Hazırlanmak (eylem), 193
İkna (beceri), 179
İyileşme, 196
Kaçınmak (eylem), 192
Kalkanlar, 144
Karizma kontrolleri, 178
Kısıtlanmış (durum), 292
Konsantrasyon, 203
Korkmuş (durum), 290
Korkutma (beceri), 179
Koşmak (eylem), 192
Kör (olmuş) (durum), 290
Kritik vuruşlar, 196
Kurtulma kontrolleri, 179, 205
Mesafeli saldırılar, 195
Ölümden kurtulma atışları, 197
Paralar, 143
Performans (beceri), 179
Sağır (olmuş) (durum), 290
Saldırı fırsatları, 195
Saldırı kontrolleri, 194
Saldırmak (eylem), 192
Savaş sırası, 178, 179
Savaşta eylemler, 192
Sezgi (beceri), 178
Silah nitelikleri, 146
Silah yetkinliği, 146
Silahlar, 146
Siper, 196
Tam siper, bkz. siper
Tarih (beceri), 177
Taşıma kapasitesi, 176
Taşıtlar ve binekler, 155
Taşlaşmış (durum), 291
Tepkiler, 190
Tılsımlanmış (durum), 290
Tıp (beceri), 178
Tırmanmak, 182
Turlar (savaş düzeni), 189
Tüymek (eylem), 192
Uydurma silahlar, 147
Üç çeyrek (dörtte üç) siper, bkz. siper
Yakalanmış (durum), 290
Yakın dövüş saldırıları, 195
Yardım (eylem), 192
Yarım siper, bkz. siper
Yemek, içecek ve barınak, 158
Yere düşmek, 190
Yere düşmüş (durum), 292
Yetenek kontrolü, 174
Yetenek puanı, 173
Yetenek tamlayıcı, 173
Yetkinlik bonusu, 173
Yolculuk, 181-182
Yürüme düzeni, 182
Yüzmek, 183
Zarar (Yaralanma), 196
Zarar dirençleri, 197
Zarar hassasiyetleri, 197
Zarar türleri, 196
Zehirlenmiş (durum), 292
Zekâ kontrolleri, 177
Zıplamak, 182
Zırh seviyesi (ZS), 14, 177
Zırh yetkinliği, 144
Zırhla büyü yapmak, 201
Zırhlar, 144
Zor (zorlu) arazi, 182

Macerayı Deneyenler

Aaron Wampler, Alexander Mihalas, Ali Ryder, André Bégin, Andrew Balenko, Angi Lindsay, Bill Benham, Brandyn Whitaker, Chris Conner, Éric Leroux, James deMoss, James Row, Jay H Anderson, Joe Mauer, Josh Dillard, Kevin Grigsby, Krupal Desai, Kyle Turner, Manon Crevier, Manon Leroux, Mark Leftwich, Mark Meredith, Mélanie Côté, Michael Wibberley, Mike Hensley, Mike Mihalas, Nicholas Mihalas, Pam Lindsay, Patrick Simpson-Munday, Ricky Jacobsen, Rob Baldus, Ross Bagby, Sam Simpson, Scott Horn, Scott Rogers, Shawn Merwin, Travis Woodall, Will Straley, William Babbit, Yan Lacharité, Zoë Mihalis

İNGİLİZCE > TÜRKÇE DEĞİŞİM NOTLARI

Zindanlar & Ejderhalar'ın 5. Sürümünün (5E) ilk macerası Kayıp Keydalin Madeni'ni (İng. Lost Mine of Phandelver) de artık Türkçeye çevirmiş oldum. Ama bu maceranın ilk ve tek çevirisi bu değil. İnternette aratırsanız bulacağınıza eminim. Bağlantıları Zindan Efendisinin Rehberi'nin sonundaki notlarda vermiştim (https://anyflip.com/swcu/qzhn/basic, https://www.scribd.com/document/739009448/Lost-Mine-of-Phandelver-Turkce, https://www.facebook.com/groups/453722315049691/posts/2356102288145008/).

Phandelver'ın ve (Phandalin'in) nasıl ve neden Keydalin olduğunun açıklaması da Zindan Efendisinin Rehberi'nin arkasındaki notlarda yazıyor. (İlk hali Keydalin'in Kayıp Madeni idi. Daha sonra Kayıp Keydalin Madeni olarak kullandığımı fark ettim. Değiştirmedim. Nihayetinde doğal gelişen bir şey olduğu için ben de öyle kullanmaya devam ettim.) Phandalin ve Phandelver adlarını bilinçli bir şekilde Keydalin adı altında birleştirdim. Bu da oyun dünyasında bu iki adın arasında bulunan etimolojik bağlantıdan kaynaklanıyor. Nasıl ki biz bir yerde bir maden olursa oraya en yakın yerleşimin adıyla o madeni adlandırıyoruz (Soma Linyit Madeni, Divriği Demir Madeni, Küre Bakır Madeni vs.) [veya Gümüşhane, Maden (Elazığ) örneklerinde olduğu gibi bazen madenin adı o yerleşimin adı haline geliyor] ben de bu iki yeri Türkçede tek bir adla karşılamayı seçtim. Doğru yapıp yapmadığım önemli değil. Nihayetinde siz isterseniz asıl hallerini kullanabilirsiniz.

Büyülü nesneler için bir liste hazırlamadım. Çünkü sadece iki sayfa. Aradığınızı rahatlıkla bulacağınıza eminim. Ama canavarlar için bir liste hazırladım ve canavarlara bir numara verdim ki bulmanız kolay olsun.

Türkçeye çevirdiğim –veya çevirmediğim– bazı özel adlar var. Burada sadece çevirdiklerimin listesini veriyorum. Belki arada unuttuğum vardır. Kusura bakmayın. Aynı durum haritalardakiler için de geçerli.

Şimdiye kadar çevirdiğim kitaplardaki uzunluk ölçülerini (ve kullandığım en az bir yeri) gösteren de bir liste yaptım. Keşke daha tutarlı olsaydım. Ama artık yapacak bir şey yok. Belki de iyi bir şeydir. Kurallara o kadar bağlı kalmayın.

En sonda bir kural dizini var. Başlangıç Seti eksiksiz olarak elimde olmadığı -ve aslında buna o kadar da gerek olmadığı- için Oyuncunun El Kitabı'ndaki (OEK) ilgili yerlerin sayfasını verdim. Bir yerde Zindan Efendisinin Rehberi (ZER) kullandım. Onu da belirttim.

ALFABETİK CANAVAR LİSTESİ

Alevkafa (06)
Baykuşayısı (18)
Dal Küf (24)
Dev Örümcek (08)
Div (16)
Genç Yeşil Ejderha (26)
Gözcü (22)
Gulyabani (07)
Hiçik (14)
İkiz (04)
İskelet (21)
Kamak (23)
Kara Örümcek Nezznar (13)
Kızılizli Zorba (19)
Kocobot (11)
Kötü Büyübaz (05)
Kurt (25)
Obot (09)
Ork (17)
Öcüayı (01)
Sarı Jöle (15)
Sazgan (10)
Sıradan Birey (02)
Sildar Kışocağı (20)
Tarikatçı (03)
Tayf Mormesk (12)
Zombi (27)

ÖZEL ADLAR LİSTESİ

Aldith Tresendar aka "Black Hawk": Aldith Tresendar namıdiğer "Kara Şahin"
Barthen'in Erzakları: Barthen's Provisions
Bowgentle: Nazikyay
Brughor Axe-Biter: Brughor Baltayiyen
Cony Gap: Tavşan Boğazı
Conyberry: Tavşankule. Cony, İngilizce tavşan demek. Conyberry ahalisinin geçim kaynaklarından biri de Neverwinter Ormanı'nda tuzakla tavşan avlamakmış. Berry de İngilizce yer adlarında küçük, tahkim edilmiş (korunaklı) bir yeri, bir kasabayı/ilçeyi veya meyve veren bir koruluğu/orman kenarını belirten yaygın bir son ek. Yani aslında Tavşankale. Ben de buranın zaman içinde Tavşankule haline geldiğini düşündüm.
Cragmaw: Kayaçene
Dragon Coast: Ejderha Sahili
Droop: Pısık. Macerayı okuyunca bana hak verirsiniz umarım. :)
Edermath Orchard: Edermath Bahçesi
Forge of Spells: Büyüler Ocağı
Forgotten Realms: Unutulmuş Diyarlar
Glasstaff: Camsopa
Gundren Rockseeker: Gundren Kayaarayan
Halia Thornton: Halia Dikenköy
Harpers: Arpçılar
Hew: Biç
High Road: Ana Yol

Kryptgarden: Borkabahçe. "Kryptgarden" adı, kuzeyde yer alan ve Southkrypt Garden (Güneykrypt Bahçesi) olarak bilinen bir cüce kalesinden türemiş. Ormanın kendisi de bazen Southkrypt Garden olarak anılırmış. Bu isim aynı zamanda, 10. yüzyılda Kılıç Dağları bölgesinde yükselen ve Ork dilinde "Uruth'un Yuvası" anlamına gelen Uruth Ukrypt adlı ork krallığından da köken alıyor gibi görünüyormuş.
Yani süreç şu şekilde olmuş oluyor:
Uruth Ukrypt: Komşu Kılıç Dağları'ndaki 10. yüzyıldan kalma Orkça köken.
Southkrypt: Bu dağların güney sınırına yakın bir yerde Southkrypt kalesini inşa eden cüceler tarafından benimseniyor.
Southkrypt Garden: Cüce kalesinin etrafında yetiştirilen özenli ve güzel bahçeden dolayı bu adı alıyor.
Kryptgarden: Çevredeki ormanlık alanın bitişikteki cüce harabesinin adını almasıyla evriliyor ve nihayetinde tarihi kökenlerini gölgede bırakıyor.
Borka da yer-yurt anlamına gelen bir Türkçe sözcük. Acaba yapmasa mıydım diye düşündüm. Ama yazdık artık.
Linene Graywind: Linene Grirüzgar
Lionshield Coster: Aslankalkanı Loncası
Lord's Alliance: Beyler İttifakı
Many Arrows: Çok Oklar
Mere of Dead Men: Ölü Adamlar Bataklığı. Neden? Çünkü Yüzüklerin Efendisi.
Mount Hotenow: Çoscak Dağı. Hotenow, İngilizce "Hot now > Hot-a-now!" ünlemiyle yapılan bir kelime oyunu. Ben de "çok" ve "sıcak" sözcükleriyle 'Çoscak' yaptım.
Neverwinter: Kışgelmez
Nundro Rockseeker: Nundro Kayaarayan
Old Owl Well: Yaşlı Baykuş Kuyusu. Bu Eski Baykuş Kuyusu da olabilir. Ama umuyorum değildir.
Order of the Gauntlet: Demir Yemin
Phalorm: Keylorm.
Phalorm (Keylorm) ve Phandalin (Keydalin) Arasındaki Tarihsel ve Dilbilimsel Bağ:
-"Phan-" ve "Phal-" Kökü: Her iki isim de kuzeyin kadim elf krallıkları olan Illefarn ve Ardeep elflerinin dilinden besleniyor. Kuzey dünyasındaki adlandırma geleneğinde, başında "Ph" bulunan isimler genellikle elflerin kurduğu ya da ortak olduğu kadim yerleşimleri temsil ediyormuş.
-Ses Uyumu ve Evrimi: Kronolojik olarak "Phal-orm" biterken "Phan-dalin" başlıyor. Dilbilgisel açıdan "Phandalin", Phalorm Krallığı'nın yıkılmasından sonra o kadim dilden türeyen ve zamanla daha modern hale gelen (insan-elf melezi) bir şivenin ürünü görünüyormuş.
-Aynı Bölge ve Aynı İttifak Mantığı: Üç Taç Krallığı (Phalorm) yıkıldıktan yüzyıllar sonra aynı topraklarda (Kılıç Sahili) insan, cüce ve elflerin madencilik ortaklığına dayanan Phandalin (Keydalin) Antlaşması kuruluyor. Phandalin kasabası da bu ittifakın kalbi olan Dalga Yankısı Mağarası madeninin hemen yanı başında inşa ediliyor.
- Tarihsel Miras: Phalorm, 615 yılında devasa bir ork istilasıyla yıkılmış. Phandalin ve maden antlaşması ise yaklaşık 950 civarında filizlenmiş. Bu durum, Phandalin'i kuran cüce ve insanların aslında atalarının efsanevi Phalorm Krallığı'ndaki o muazzam dostluğu, ittifak ruhunu ve zenginliği yeniden canlandırmaya çalıştıklarını gösteriyormuş.
-Orijinal kelimedeki "-lorm" sesini ve "krallık/büyük diyar" hissini koruyan, aynı zamanda "Keydalin" ile yan yana geldiğinde tam bir ikiz gibi duran en güçlü seçenek bana Keylorm gibi geldi. Bence asıl "Phalorm" tınısına ve ruhuna en sadık alternatif. Hatta yapay zekâya göre "Keylorm Krallığı ve Keydalin Kasabası, haritada yan yana görüldüğünde oyuncuların aynı medeniyete ve köklü bir geçmişe ait olduğunu anında anlayabileceği, telaffuzu müthiş akıcı bir isim ikilisi oluşturur."
Phandalin: Keydalin
Phandalin Miner's Exchange: Keydalin Madenciler Borsası
Phandalin Pact: Keydalin Antlaşması
Qelline Alderleaf: Qelline Kızılyaprak
Redbrand(s): Kızılizli(ler)
Ripper: Tırmık
Shrine of Luck: Şans Mabedi
Sildar Hallwinter: Sildar Kışocağı
Sister Garaele: Rahibe Garaele
Sleeping Giant: Uyuyan Dev
Snarl: Hırıltı
Stonehill Inn: Taştepe Hanı
Sword Coast: Kılıç Sahili
Talon: Pençe
Targor Bloodsword: Targor Kankılıcı
Tendey: Onluk
Tharden Rockseeker: Tharden Kayaarayan
Thundertree: Gökgürültüsüağacı
Toblen Stonehill: Toblen Taştepe
Townmaster: Kasaba Reisi
Townmaster's Hall: Kasaba Reisinin Konağı
Tresendar Manor: Tresendar Malikânesi
Triboar Cutoff: Üçdomuz Geçidi
Triboar Trail: Üçdomuz Patikası
Venomfang: Zehirdiş
Waterdeep: Sudibi
Wave Echo Cave: Dalga Yankısı Mağarası
Wyvern Tor: Ejderek Kayalığı
Yeemik: Yiimik

Uzunluk Listesi

1/4 inç > 1/2 cm (OEK, Güç Duvarı, s. 285).
1/2 inç > 1,5 cm (OEK, Güçkafesi, s. 243).
3/4 inç > 2 cm (ZER; Büyü Gücü Boncuğu, s. 154).
1 inç > 2 cm (OEK, Mesaj, s. 233), 2,5 (ZER, Ticaret Külçeleri, s. 20), 3 cm (sadece OEK, İncik Boncuk Tablosu, s. 161).
2 inç > 5 cm (OEK, Zihin Okuma, s. 233).
3 inç > 5 cm (ZER, Çöken Tavan, s. 122), 10 cm (OEK, Taş Duvarı, s. 287; ZER, Küp Geçit, s. 160).
4 inç > 10 cm (ZER, Mermer Fil, s. 170), 15 cm (ZER, Tanyeli Nalı, s. 175).
5 inç > 12 cm (ZER, Ticaret Külçeleri, s. 20).
6 inç > 15 cm (OEK, Otiluke'un Buz Küresi, s. 263, Keydalin'in Kayıp Madeni, s. 42), 16 cm (OEK, Taş Duvarı, s. 287; ZER, Kristal Küre, s. 159; ZER, Katlanır Kayık, s. 170).
8 inç > 20 cm
10 inç > 25 cm (ZER, Ejdersoyu Küresi, s. 225).
12 inç > 30 cm (ZER, Katlanır Kayık, s. 170).
15 inç > 40 cm (ZER, Sihirli Değnekler, s. 140).
20 inç > 50 cm (ZER, Ejdersoyu Küresi, s. 225).
1 ayak > 50 cm (OEK, Kendini Gizle, s. 233).
2 ayak > 30 cm (ZER, Kartal Gözleri, s. 168), 60 cm (ZER, Değnekler, s. 139, ZER, Saklama Çantası, s. 153; ZER, Kullanışlı Eşyalar Cübbesi, s. 195), 70 cm (ZER, Katlanır Kayık, s. 171), 75 cm (OEK, Leomund'un Gizli Sandığı, s. 254), 1 metre (OEK Zihin Okuma, s. 233; ZER, Yok Oluş Küresi, s.123).
3 ayak > 90 cm (ZER, Değnekler, s. 139), 1 metre (OEK, Küçük Çağırma, s. 116; Büyüyü Tespit Et, s. 231; ZER, Kayan Yıldızlar Yüzüğü, s. 192, Keydalin'in Kayıp Madeni, s. 46).
4 ayak > 120 cm (ZER, Kullanışlı Eşyalar Cübbesi, s. 195, Keydalin'in Kayıp Madeni, s. 36, 42), 2 metre (ZER, Katlanır Kayık, s. 171).
5 ayak > 1,5 (ZER, Asalar, s. 140).
6 ayak > 1,2 metre (ZER, Soylu Güç Değneği, s. 196), 1,8 metre (ZER, Asalar, s. 140, Keydalin'in Kayıp Madeni, s. 42), 2 metre (ZER, Katlanır Kayık, s. 171).
8 ayak > 3,5 metre (ZER, Katlanır Kayık, s. 171, Keydalin'in Kayıp Madeni, 1. Mahzen, s. 20).
9 ayak > 3,7 metre (Keydalin'in Kayıp Madeni, 19. Dumathoin Tapınağı, s. 49. Metinde yaklaşık üç buçuk metre dedim.)
10 ayak > 4 metre (OEK, Taş Duvarı, s. 287).
12 ayak > 5 metre (ZER, Kullanışlı Eşyalar Cübbesi, s. 194).
24 ayak > 9,5 metre (ZER, Katlanır Kayık, s. 171), 10 metre (ZER, Kullanışlı Eşyalar Cübbesi, s. 194).
100 ayak > 40 metre
200 ayak > 80 metre
300 ayak > 120 metre
666 ayak > 270 metre
1.000 ayak > 400 metre
1.333 ayak > 530 metre
2.000 ayak > 800 metre
3.000 ayak > 1.200 metre
4.000 ayak > 1,600 metre
10.000 ayak > 3 km
20.000 ayak > 6 km
1/2 mil > 1 km
1 mil > 2 km
2 mil > 2 km
3 mil > 5 km (OEK, Taşıtlar ve Binekler, s. 157), 4 km (OEK, Yolculuk Hızı Tablosu, s. 182), 6 km (OEK, Doğayla Söyleş, s. 224).
4 mil > 6 km
5 mil > 10 km
6 mil > 10 km
8 mil > 12 km
10 mil > 15 km (OEK, Yolculuk Hızı, s. 181), 20 km (OEK, Hayalet Binek, s. 266).
13 mil > 25 km
15 mil > 30 km
18 mil > 30 km
20 mil > 40 km
24 mil > 40 km
25 mil > 40 km (OEK, Kişisel Özellik, s. 137) 50 km (OEK, Ulak Hayvan, s. 212).
30 mil > 50 km
50 mil > 100 km
100 mil > 150 km
500 mil > 1.000 km
20 yarda > 20 metre
50 yarda > 45 metre

DÜZELTMELER

Oyuncunun El Kitabı, s. 185: (en üst sol): Eskisi (Yanlış): "engelli bölgeler hafif karanlık durumdadır." Yenisi (Doğru): "karanlık bölgeler hafif engelli durumdadır."
Oyuncunun El Kitabı, s. 309: Dönek: Demon'ı "zebani" yerine "şeytan" olarak yazmışım. Doğrusu "zebani" olmalı. Görünmezlik'te korkut'u korku yaptım.
Oyuncunun El Kitabı, s. 32: ayırt ayrıt oldu.
Oyuncunun El Kitabı, s. 136: ayırt ayrıt oldu.
Oyuncunun El Kitabı, s. 227: (Bulaşıcı) "Erişebileceğin uzaklıkta olan bir yaratığa karşı bir yakın dövüş saldırı kontrolü yap." İfadesi yanlış. Doğrusu: "Erişebileceğin uzaklıkta olan bir yaratığa karşı bir yakın dövüş büyü saldırısı yap." olmalı. Bu ifade ne yazık ki şu anda yüklü olan pdf'de yok. (25.01.2026)
Oyuncunun El Kitabı, s. 146: Nasıl oldu, neden oldu bilmiyorum ama şu anda (20.05.2026, 22:13) fark ettim ki 146. sayfanın en üstündeki "Zırhı Giymek ve Çıkartmak" başlığının ilk kısmını çevirmemişim. Daha doğrusu çevirmişim ama düzenlerken İngilizcesini silip Türkçesini koymayı unutmuşum galiba. Unuttuğum kısım şöyle olacak:

Zırhın içine girmek ve onu çıkarmak için gereken süre zırhın kategorisine bağlıdır.
Giymek. Bu zırhı giymek için gereken süredir. Zırhın ZS'inden faydalanmanın tek yolu onu giymek için gereken süreyi tam olarak kullanmakla mümkündür.
Çıkartmak. Bu zırhı çıkarmak için gereken süredir. Eğer yardım alırsan bu süre yarıya iner.

Canavar Rehberi, s. 9, Gerçekgörü. Eski: "…ve onlara karşı yaptığı kontrollerinde otomatik olarak başarılı olabilir…" Yeni: "…ve onlara karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde otomatik olarak başarılı olabilir…"
Canavar Rehberi, s. 82, İkiz. Can Puanı. Eski: " (52 8z8 + 16)" Yeni: "52 (8z8 + 16)"
Canavar Rehberi, s. 148, Gulyabani. Pençeler. Eski: "Eğer hedef hortlak olmayan bir yaratıksa…" Yeni: "Eğer hedef elf veya ortlak olmayan bir yaratıksa…"
Canavar Rehberi, s. 284, Kamak. Kan Emme. Eski "Ayrıca hedefe 10 can puanlık zarar verirse de ondan ayrılır." Yeni: "Ayrıca hedefe 10 can puanlık zarar verirse veya hedef ölürse ondan ayrılır."